3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不將任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，將不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

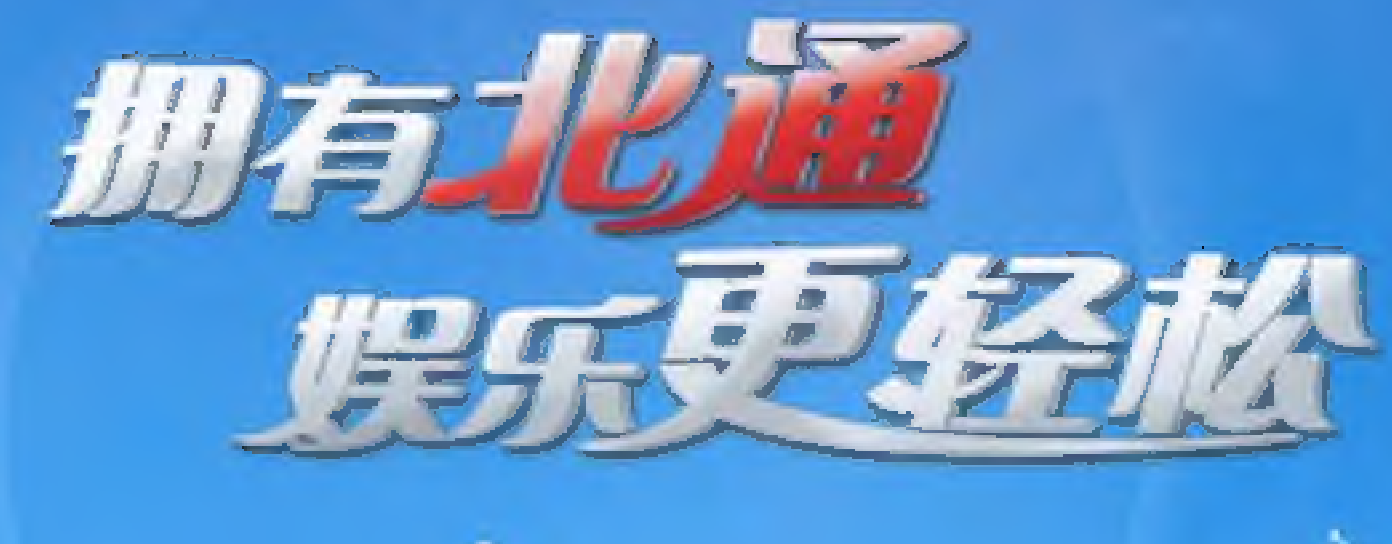
请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！





THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.107
专题企划
次世代限定版掌机大集合
研究中心
真·三国无双 联合突袭 PSP
攻略透解
NDS 七龙战记
NDS 横行霸道 唐人街战争
NDS 阿妮的工作室 瑟拉岛的炼金术士
PSP 抵抗 报复之刻
口袋光环
《恶魔城 月之轮回》
游戏音乐吉他演绎版
金色的琴弦2f[PSP] | 秋之回忆 女生版[PSP]
游戏中心CX 有野的挑战状2[NDS]
实习医生格蕾[NDS] | 立体绘图方块[NDS]
网球王子 双打王子 高雅女生[NDS] | 搭档DS[NDS]
特快专递












北通魔方炫音
BTP-6366



北通动力堡垒



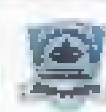
北通蓄电金刚
BTP-6367



北通二代直插座充369

北通推荐经销网点

北京金龙电玩 | 上海电玩巴士 | 广州电玩巴士 | 广州E-TOME | 广州水无月电玩 | 深圳梦天堂电玩 | 重庆G-BOX电玩 | 成都游戏东东电玩
郑州电玩天地 | 武汉海达电玩 | 长沙友联电玩连锁 | 贵阳磊磊电玩 | 杭州远景电子商行 | 南京新世界电玩 | 无锡晶锐电玩 | 南京风云电玩
合肥四海精品电玩 | 石家庄金龙游戏 | 沈阳上美电器 | 哈尔滨天乐游戏商行 | 东莞永恒号 | 东莞超时代


北通：专业娱乐外设品牌 http://www.betop-cn.com 技术支持：support@betop-cn.com 客服热线：400 6754 300

拥 / 有 / 北 / 通 / 娱 / 乐 / 更 / 轻 / 松

本辑特别关注

《伊苏7》的制作计划早已宣布，可Falcom于3月19日关于其制作平台的公布却着实令人感到意外：这个PC平台的日式A·RPG代表系列的最新作对应平台并非PC，而是掌机PSP。Falcom凭借“骗了又骗”的掌机版《空之轨迹》在PSP上赚得喜笑颜开，《伊苏》新作平台选择PSP倒也不是什么难以理解的事情。可更令人惊讶的是，《伊苏7》中将加入当前流行的多人协作游戏内容，这不得不让人感叹由《MHP》引发的联机热潮是何等强烈，居然已经蔓延到足以影响制作游戏一向保守的Falcom。

《真·三国无双 联合突袭》由于多人协作模式的加入轻而易举刷新了PSP版《无双》的销售纪录，而像《绝体绝命都市》、《伊苏》这样的传统游戏也开始纷纷效仿此种模式，下一个引入多人协作模式的传统系列又会是哪个呢？

雷伊

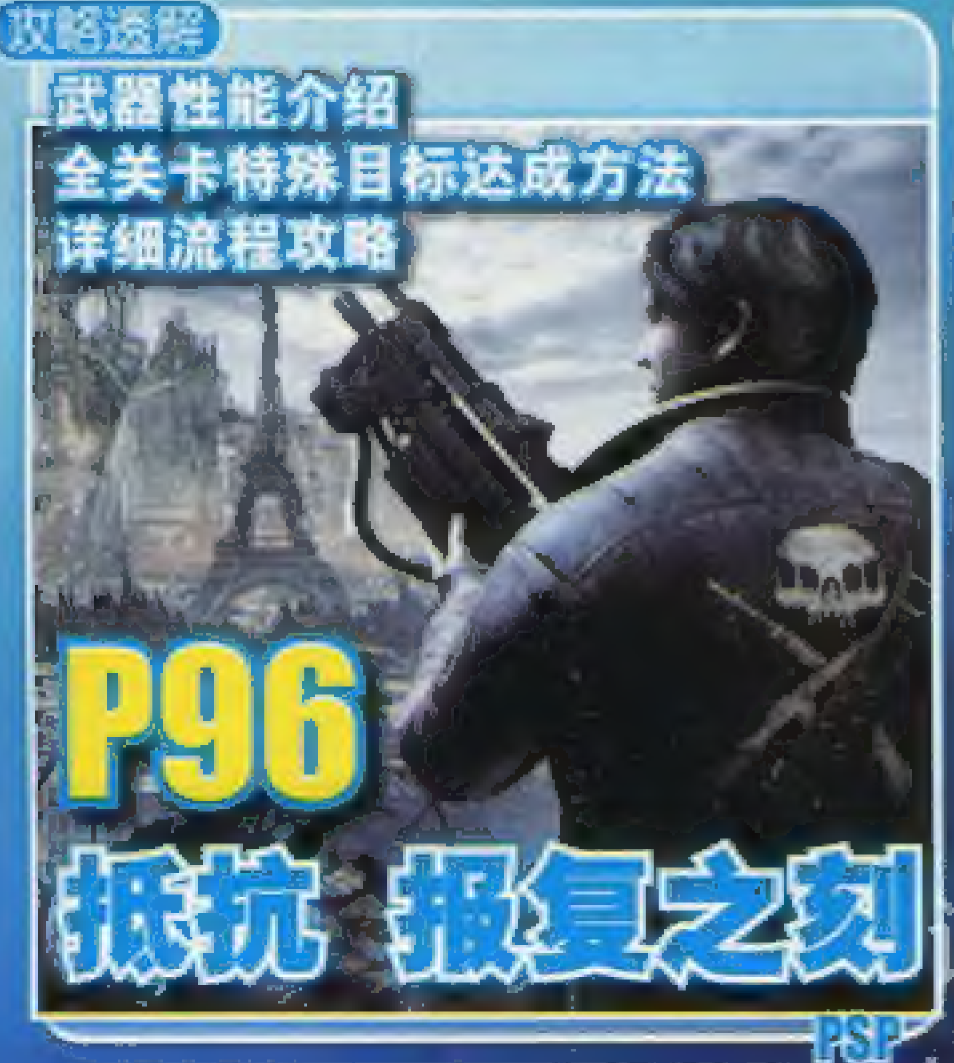
攻略透解



攻略透解



攻略透解



专题企划





掌机王SP VOL.107

本辑赠品

《阿妮的工作室 瑟拉岛的炼金术士》

主题茶杯垫

美术总监：吴 松　　封面画师：变色猪

主　　编：LIKY
责任编辑：[redacted]
出版单位：电脑报电子音像出版社
对外合作：（023）636589[redacted]
读者服务：（0931）4867606
印　　刷：深圳佳好印务有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米 X 210毫米
版　　次：2009年3月第一版
印　　次：2009年3月第一次印刷
印　　张：6
印　　数：0001−3500册
字　　数：220千字
出版日期：2009年3月
定　　价：9.80元
书　　号：ISBN 978-7-89476-134-7

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准，以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS 目录

游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下。

ACT	动作游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写意思及各游戏机名称的解释如下

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS，神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite，神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

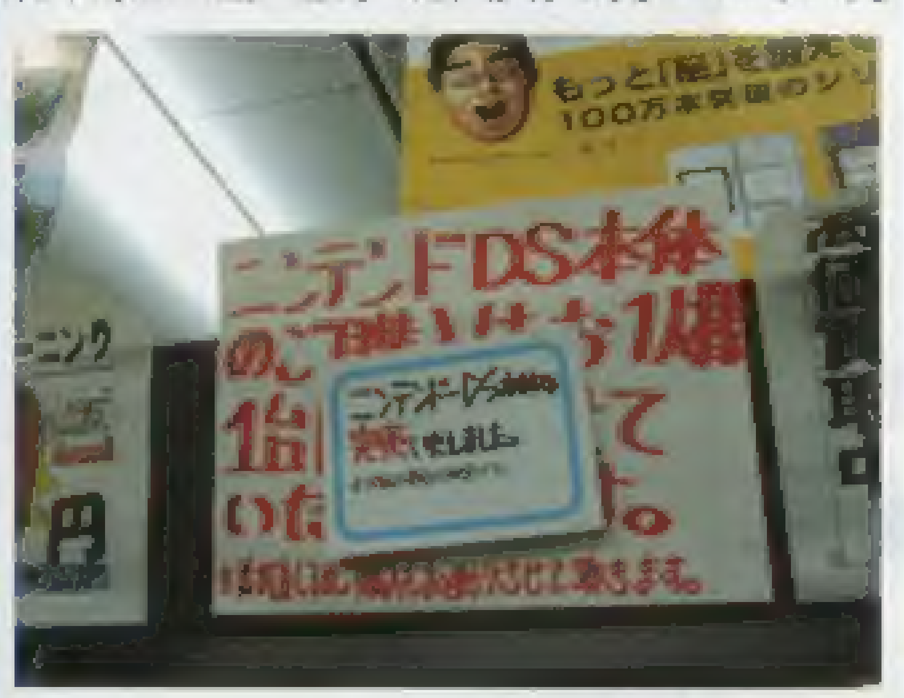
掌机情报站

PORTABLE GAME NEWS STATION



"NDS系列"主机全球累计销量突破1亿台

日前，任天堂正式对外宣布，截止至2009年3月6日，旗下的NDS系列便携式主机在全球的累计销量已经突破了1亿大关。而于2004年11月21日正式发售的NDS主机达成这个伟大的成绩共耗时4年3个月零2周，创造了家用游戏机史上达成"销量1亿台"这个成绩的最快纪录。



就在这个喜讯传来的同时，NDS系列主机的新成员NDSi即将于4月上旬在北美市场发售，相信又会带来一阵NDS系列主机的销量狂涨。任天堂方面表示，今后将继续为玩家提供更新颖的乐趣以及惊喜来答谢玩家的爱戴，同时也将向着"一人一台"的目标努力前进。

参考数据：1989年4月21日发售的"GB系列"主机截至2000年6月用时11年零2个月达成1亿台销量，最终全球累计销量达1亿1800万台；2001年3月发售的"GBA系列"主机的截止至今的全球累计销量达8100万台。

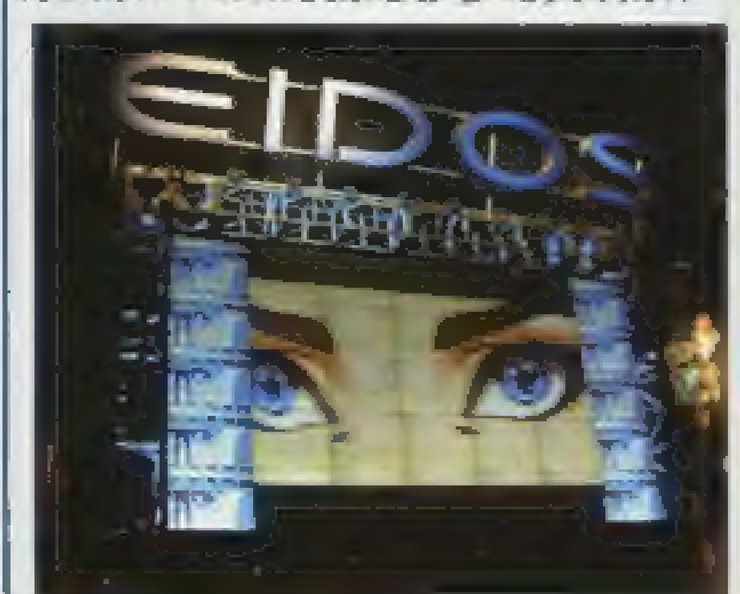


Square Enix有望5月全面接管Eidos

之前我们曾经报道过日本著名游戏开发商Square Enix开始公开买取"《古墓丽影》系列"发行商英国Eidos公司的股票，并对Eidos公司进行收购的消息。而相对于去年"友好并购Tecmo"，这次Square Enix收购Eidos显然要顺利得多。

据悉，日前Eidos向股东们发布了一个日程安排，确认如果一切进展顺利，Square Enix最早可能将在今年5月6日全面接管Eidos。根据这份日程安排，3月26日Eidos将举行股东大会就收购事宜进行投票，如果得到足够多的赞成票，随后将进入正式的收购和重组进程。4月21日Eidos的股票将暂时停止交易，到5月6日Square Enix将全面接管Eidos。

当然，这一切都是理想状况，在正式的投票结果产生之前，收购能否成功还不得而知。不过以Square Enix提供的收购条件和Eidos现在的经营状况来看，很难想象Eidos的股东会投反对票。







索尼50多年来首次全员大幅降薪

眼下全球经济危机的情况下，我们已经看到了无数的世界级大公司都做出了裁员和降薪的决定，而玩家们所熟悉的索尼自然也没有逃过这一劫。据日本经济新闻的最新消息报道，索尼集团将从今年4月起全面下调员工的薪金水平，以帮助公司度过眼下的经济困难时期。这是索尼自50多年前创建以来第一次经历如此大规模的降薪。



日经新闻报道说，索尼集团的此次降薪计划从2009年4月正式开始，为期一年时间，范围自上至下涉及集团的所有员工，从最普通的员工到首席执行官斯金格无一例外，当然这其中也包括负责PlayStation业务的SCE部门的员工。

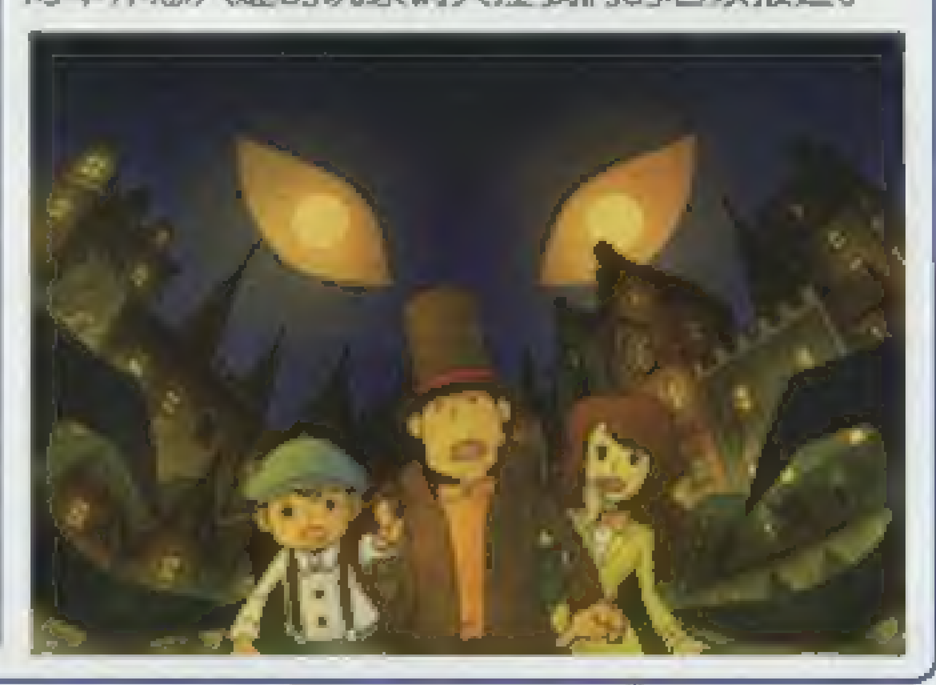
据悉，在此次降薪计划中，普通员工的薪水下调幅度将达33%之多，经理层管理者们则更加严重，工资下调10%～20%，年度红利更是削减35～40%之多。日经新闻称，索尼的高层领导们的薪水也将被大幅度削减。



“《雷顿教授》系列”新三部曲公布，《雷顿教授与魔神之笛》首当其冲

Level-5日前正式对外公布了人气NDS游戏“《雷顿教授》系列”的最新作《雷顿教授与魔神之笛（レイトン教授と魔神の笛）》，游戏预定于2009年秋季发售，售价未定。

据官方表示，《雷顿教授与魔神之笛》将是“《雷顿教授》系列”新三部曲中的第一部，游戏的故事发生在系列首部作品《雷顿教授与不可思议之镇》故事的3年前，雷顿教授某日来到一个神秘的“雾之村”，并在这里初次与少年卢克相遇。新作中雷顿教授将与卢克以及新女主人公亚裔美女莱米一同揭开“魔神传说”背后的秘密，当“魔神之笛”吹响后，将要袭击城市的神秘巨人究竟是神还是恶魔呢？对本作感兴趣的玩家请关注我们的后续报道。





大阪10所中、小学内开始全面普及NDS

据来自日本方面的消息称，在日本大阪有至少10所中学和小学从今年1月开始已经将NDS作为一种“教学用具”普及到了学校的日常授课中。据悉，校方会向每名学生免费发放NDS和专用的学习软件。据了解，大阪教府教育委员会是这一试点教学项目的主要发起者，NDS主机由政府和教委出资购买，专用学习软件的选择则交由各个试点学校自行安排。



对于这一举措，政府内部的意见也并非完全统一，有议员对“游戏教学”的方式和效果提出质疑，对此大阪府教育部相关人士表示，将NDS引入课堂教学，是希望提高学生们的学习兴趣，让那些原本对学习不感兴趣的孩子也能逐渐喜欢上课堂。另外，也有议员对教育专项资金的使用提出质疑。毕竟，引入NDS教学的学校只是少数，孩子不在这10所学校就读的纳税人或者干脆没孩子的纳税人，可能并不一定喜欢政府这样花他们的钱。



"《伊苏》系列"最新作《伊苏7》登陆PSP

Falcom公司宣布，旗下具有超高人气的动作角色扮演游戏"《伊苏》系列"的最新作《伊苏7（イース・セブン）》将于今年9月登陆PSP，售价已经确定为6090日元。

据Falcom表示，《伊苏7》将是2003年在PC平台发售的《伊苏6》的正统续作，并且将是一款完全原创的新作。据悉，《伊苏7》在战斗系统方面将在系列作品以往的基础上实现大幅进化，并且将首次实现搭载联机游戏模式。

而除此之外，Falcom还公布了PSP平台的另一款"《伊苏》系列"作品——《伊苏I&II 年代记（イースI&IIクロニクルズ）》，这款作品是2001年在PC平台发售的《伊苏 I·II 完全版》的移植版本，游戏将在原作的基础上追加一些新要素。官方表示，《伊苏I&II 年代记》将于2009年7月发售，售价为5040日元。

"《伊苏》系列"自1987年在PC平台发售首部作品以来，有很多系列作品都实现过多平台的移植，截止至2008年底系列作品累计销量已经有380万套，在全世界拥有众多的FANS。







事件 PSP版《战神》开发商支持无UMD版PSP

近一段时间内关于PSP2的传闻不断涌现于互联网，而传闻中提及的PSP2的巨大改变——"取消UMD"自然也成为了各界议论的焦点。日前，《战神 奥林匹斯之链》的开发商Ready At Dawn公开表示，他们支持没有UMD的PSP。

"只要是能帮助推动游戏零售业向100%的完全数字化模式更快地发展，任何形式的尝试都是我们所乐于看到的。"近日在接受英国Edge Online记者采访时，Ready At Dawn首席执行官Didier Malenfant不可避免地与记者谈起了最近业内盛传的PSP2（PSP-4000），他表示虽然自己对新PSP计划的具体内容并不清楚，但作为索尼的第二方开发商，他们希望看到传说中的无UMD版PSP问世。

Didier Malenfant还提及了另一个支持无UMD版PSP的原因，那就是二手游戏交易。他对记者说："（在美国）真正威胁开发商的不是盗版而是二手游戏交易。"

确实，在二手游戏交易异常发达的美国，数字下载是许多开发商梦寐以求的游戏发行方式，索尼官方前不久也曾经表示，他们正在努力与发行商和零售商协调，希望能让更多的PSP游戏通过PlayStation Store，而不是传统的店面渠道发售。



索尼计划推出PSP在线漫画下载业务

据国外网站报道，最近索尼发布的一张关于PSP的官方问卷调查透露了索尼一项正在酝酿通过PlayStation Store为PSP用户提供在线漫画下载的新服务。

据悉，在索尼最近的一次关于PSP的调查中，他们对用户能够承受的每本漫画的平均下载费用、漫画的发布形式以及是否愿意成为长期订阅用户等问题进行了统计。由此看出对于这次调查索尼官方显然已经进行了充分的准备，他们甚至还制作了一段用来展示PSP漫画下载及浏览过程的视频，向被调查者解释这种新功能如何运行，都有哪些阅读模式可以选择等，看起来非常有趣。

不过目前索尼官方并没有任何正式声明公布这项服务的细节，感兴趣的玩家请时刻留意我们的后续报道。

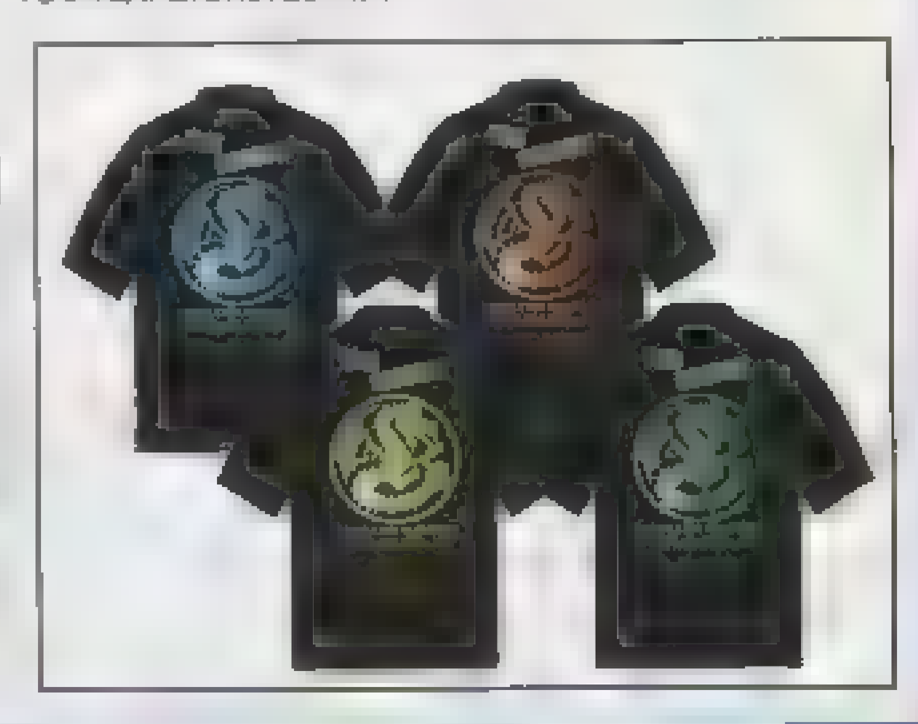
Capcom举办《怪物猎人 携带版 2nd G》出货突破300万纪念活动

日前，Capcom对外宣布，为了纪念旗下超人气PSP游戏《怪物猎人 携带版 2nd G》累计出货达成300万套，公司决定将于2009年3月20日～4月12日举办“《怪物猎人 携带版 2nd G》300万张突破纪念！猎友啊！谢谢！”活动。

《怪物猎人 携带版 2nd G》于2008年3月27日发售，其后在2008年10月该作又发售了廉价版，截止至2009年2月两个版本累计出货量终于突破了300万大关。

MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd G
300万本突破記念!
狩友よ!
ありがとう!
キャンペーン

据悉，在这次纪念活动中，玩家可以通过活动网站（http://mhp2ndg300.jp）回答相关问题，其后Capcom方面会通过抽选的方式选出1500位幸运玩家赠送礼品。礼品分别是1等奖“全国共通食事券 5000日元”300名、2等奖“怪物猎人300万突破纪念原创T恤”1200名。



《王国之心 358/2天》发售日终于确定
限定版NDSi主机公开曝光

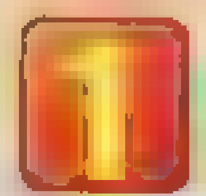
《吃豆人(Pac-Man)》系列

主题PSP支架公开



由于新颜色的发售，PSP主机在日本的周销量再次领先于NDSi 不过当大家拿到本辑《掌机王SP》的时候，NDS的三款新颜色也已经上市了，相信其销量优势会再次回归 《真 三国无双 联合突袭》的成绩非常不错，联机功能的加入果然让Koei尝到了甜头，目前该游戏的累计销量也已经超过了PSP版初代，成为了PSP上销量最高的《无双》作品。

软件销量（日本）



七龙战记
セブンスドラゴン

"《世界树的迷宫》系列"[illegible]《世界树》[illegible]《七龙战》[illegible]

[illegible]的情节，并且工会任务系统不太人性化让人有些许遗憾。

周间销量 8万1536套　累计销量 8万1536套



真·三国无双 联合突袭
真·三国无双 MULTI RAID

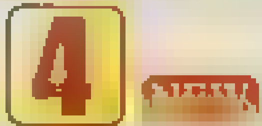
[illegible]《无双》[illegible]

周间销量 6万8302套　累计销量 29万5611套

PSP



排名	游戏	资料	销量	机种
3	马里奥和路易RPG3 マリオ&ルイージRPG3	Nintendo RPG 2009年2月11日发售 4800日元	周间销量 4万3177套 累计销量 37万8107套	NDS
4 (NEW)	[illegible]DS [illegible]	Tecmo AVG 2009年3月5日 4980日元	周间销量 3万2550套 累计销量 3万2550套	NDS
5	怪物猎人 携带版 2nd G（廉价版） モンスターハンターポータブル 2nd G（PSP the Best）	Capcom ACT 2008年10月30日发售 3140日元	周间销量 2万2726套 累计销量 47万3650套	PSP
6 (NEW)	网球王子 双打王子 高雅女生 テニスの王子様 ダブルスの王子様 GIRLS, BE GRACIOUS.	Konami SPG 2009年3月5日发售 5250日元	周间销量 1万3290套 累计销量 1万3290套	NDS
7	节奏天国 金 リズム天国ゴールド	Nintendo MUG 2008年7月31日发售 3800日元	周间销量 1万3206套 累计销量 161万2047套	NDS
8 (NEW)	Sunday VS Magazine 热斗！梦幻九人队 サンデー×マガジン 熱斗！ドリームナイン	Konami SPG 2009年2月26日发售 5250日元	周间销量 1万240套 累计销量 3万4606套	NDS
9	[illegible]大师SP アイドルマスターSP	NBGI SLG 2009年2月19日发售 5040日元	周间销量 8902套 累计销量 15万3730套	PSP
10 (NEW)	游戏中心CX 有野的挑战状2 ゲームセンターCX 有野の挑戦状2	NBGI ETC 2009年2月26日发售 5040日元	周间销量 8697套 累计销量 5万5483套	NDS





硬件销量（日本）

（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
PSP	6万1003台	56万8900台	1164万7384台
NDSi	3万5041台	63万9209台	191万9301台
NDSL	1万130台	18万7066台	1759万3044台（2404万2250台）

软件销量（美国）

PSP部分

排名	游戏	英文名	发售日
1	美国职业棒球大联盟09	MLB 09: The Show	2009年3月[illegible]日
2	瑞奇与叮当5	Ratchet & Clank: Size Matters	2007年2月13日
3	梦幻之星 携带版	Phantasy Star Portable	2009年[illegible]月3日
4	达斯特	[illegible]	[illegible]年[illegible]月[illegible]日
5	乐克乐克2	[illegible]	[illegible]年[illegible]月[illegible]日
6	麦登橄榄球09	Madden NFL 09	2008年8月[illegible]日
7	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶混合版	Midnight Club: LA Remix	[illegible]
8	铁拳 暗之复苏	Tekken: Dark Resurrection	[illegible]
9	乐高蝙蝠侠	Lego Batman: The Videogame	2008年9月23日
10	火影忍者 学园 钢之炼金术士 [illegible]	[illegible]	2009年3月10日

NDS部分

排名	英文名	类型	发售日
1	Mario Kart DS	RAC	2005年11月15日
2	Nintendogs	[illegible]	2005年8月[illegible]日
3	New Super Mario Bros	ACT	2006年5月15日
4	Brain Training	[illegible]	2006年4月16日
5	Guitar Hero: On Tour	MUG	2008年6月22日
6	[illegible] Party	[illegible]	[illegible]
7	Pokemon Diamond Pearl	RPG	2007年4月22日
8	More Brain Training	[illegible]	[illegible]年8月20日
9	Club Penguin: Elite Penguin Force	[illegible]	[illegible]
10	Pokemon Ranger: [illegible]	A·RPG	[illegible]

2009年2月美国游戏销量



机种	销量
Wii	75万3000台
NDS	58万8000台
X360	39万1000台
PS3	27万6000台
PSP	19万9000台
PS2	13万1000台

……2月的软件……非什么……（《马里奥赛车DS》和《新超级马里奥兄弟》）分别排在软件销量榜的第5和第9位，两者销量非常接近，分别为14万5000套和14万4000套。





一亿台的启示

NDS果然像任天堂承诺的一样，在本财年结束前突破了一亿台销量，把不久前刚刚宣布突破5000万台的PSP照耀得面目无光。NDS突破一亿销量所用的时间是4年3个月零2周，粗略算下来月均销量将近200万台，这实在是一个让人无法不由衷敬佩的数字，比销量将近1.5亿的PS2还要让人敬佩。

不知道是否已经预知任天堂即将发布NDS破亿的消息，平井一夫提前数日给人们打了预防针，说PS2是一部很难再被超越的主机。以索尼目前的处境，比现状不行，谈历史可是在行得很。NDS创造了销售速度的新纪录，但论其创造的经济规模，比起PS2又差了几个数量级。PS2的软硬件累计销售金额超过800亿美元，NDS还在努力向300亿美元突进。NDS百万大作共83款，看起来很有霸气，不过比起有近200款百万大作的PS2似乎还缺了点皇气。NDS也许最终可以在硬件销量上超过PS2，不过论经济规模似乎确实没什么机会刷新纪录，毕竟PS2养活的是整个游戏业，而NDS养肥的只有任天堂自己，虽然在此过程中也顺带让家用机领地上走投无路的日本第三方们找到了暂时落脚之地，却也同时造成了日本业界的畸形发展。小岛秀夫、名越稔洋等有识之士们常把日本业界落后于欧美的原因归结为“沉迷于掌机游戏”，家用机与掌机的主次倒挂造成日本业界缺乏技术积累，如今已看不到日本的家用机市场追上欧美的可能。

岩田聪说，一亿台只不过是NDS的一个阶段性目标，距离人手一台的宏伟目标还任重道远。这当然只是一个动听的口号，NDS要做到“每户一台”，在日本的累计销量至少还要再翻一番。NDSi在日本热卖了几个月后，在这个阳春旺季里已渐露疲态，周销量仅三万多，再次被PSP大幅反超。不过在欧美，NDS似乎仍有无边无际的需求量，在几乎没有新作推出的情况下，欧美两地周销量合计达30万左右，纯粹为练脑而购买NDS的老爷爷老奶奶们着实不少。

在市场风向多变的游戏市场中，任天堂最精明的地方在于它每次出招总是不按套路，总是会激起人们的好奇心，让人明知它的产品成本低利润高，仍然对之跃跃欲试。这是任天堂的基因，是任天堂几十年来保持高利润率的神奇秘诀，从发明泡面、弹簧手、爱情测试仪的前游戏时代，到用触控笔、遥控器操作的后游戏时代，任天堂的经营策略除偶尔的几次误入歧途外，整体上并未发生本质性变化，所谓的蓝海战略只不过是用一个新鲜的名词将任天堂的异质精神重新包装。FC是80年代的蓝海，GB是90年代的蓝海，而NDS是21世纪的蓝海，游戏产业的规模在扩大，蓝海的世界也在扩大。

对任天堂来说，NDS能否“人手一台”并不重要，NDSi可以为NDS续多久的命也不重要。重要的是保持任天堂的蓝海基因。岩田聪总是在各种基调演讲中告诉人们：风向在变，不要太执着于既定的产品与战略。索尼把Playstation的商标连用三代，至今已是强弩之末。而任天堂总是为它的主机取一个新的名字，连用三代的Gameboy也被果断弃用。当NDS的产品概念再无创新价值可挖时，任天堂同样会弃之如履。品牌有多伟大都只是浮名，多高的累计销量都比不上持续性的平均销量。任天堂已经把年营业规模做到了将近2万亿日元，要维持乃至继续扩大，光靠吃品牌价值的老本是不够的，与其费劲心思追求所谓的人手一台，不如 再造一片蓝海！





失态



"它的很多地方都让人皱眉，关注它的销量将是一件非常有趣的事情！" SCEA硬件营销部主管John Koller近日在接受MTV采访时如此评价即将发售的NDS平台大作《GTA 唐人街战争》。作为竞争平台的重要商品，即便索尼平素与TAKETWO有着非同一般的合作关系，想来Koller也未必能有幸预先得窥《GTA 唐人街战争》之全貌，不知道他从何处得出该作品问题多多的结论，或许和部分普通玩家一样，仅仅从专业媒体上看了些截图或视频便妄加推测游戏之优劣。

作为一个企业高管，在公开场合针砭嘲讽竞争对手的产品，实在是有些失态，更何况现实足以证明其信口雌黄。欧美各大游戏网站对于《GTA 唐人街战争》的前瞻评价不约而同给出了高分，其中IGN更不吝给予9.5分的NDS平台史上最高评分（注：满分为10分、PSP《GTA 罪都故事》为9.0分），媒体如此整齐划一的步调甚至很让人怀疑任天堂或TAKETWO是否在暗中塞了许多黑钱。自3月17日《GTA 唐人街战争》在北美地区全面上市以来，在各大游戏网站的玩家反馈可谓有口皆碑，同样呈现出一边倒的绝赞好评。从成品的品质完全可以看出这是厂商的用心之作，无论图像还是游戏性都堪称一流水准。《GTA 唐人街战争》展现了NDS平台目前为止最高水准的3D图像，更充分活用了NDS的触摸和双屏等功能。相比之下，某些挂羊头卖狗肉的第三方作品实在是失态（例如NBGI著名的《风雨传说》）。从亲身体验的感觉来看，《GTA 唐人街战争》的趣味性丝毫不逊色于PSP平台的两作甚或犹有过之，这无疑给那些以"NDS硬件性能贫弱"为借口拒绝开发游戏或敷衍了事的厂商和制作人狠狠抽了一记响亮的耳光，以外部客观因素来掩饰自身的无能，这着实教人情何以堪！

从公允的角度来说，恶意攻击竞争商品的失态行为并非索尼的专利，任天堂和微软过去同样曾有过类似的行为，现任任天堂社长岩田聪早年更不乏"劣迹"。不过大凡发生类似状况的基本都是商业竞争落败者所为，例如任天堂前社长山内溥在N64晚期曾极力抨击PS平台超大作《DQⅦ 伊甸的战士》是垃圾游戏。这就好比街头市井之徒奋力相搏，力有不逮者惟有依靠口舌之利来争回失却的颜面。PSP目前在北美地区的销售状况足以让John Koller之流心急火燎，自2008年下半年以来该主机和NDS的销量渐行渐远，今春差距已经扩大到了将近4倍。随着NDS的销量不断增长，第三方厂商的参入态度也日趋积极，《GTA》和《吉他英雄》等一些有力大作也纷纷登场，由此形成了水涨船高的良性循环。相比之下，PSP缺乏有力第三方游戏的情况却越来越严重，在软件销量榜前端上几乎难觅踪影，Koller先生也惟有吐吐酸水来排解胸中的压抑不满。相比之下，Koller先生在日本的同僚倒是要有作为得多，近年来SCEJ高层表现得非常低调，很少在公开场合大放厥词，不过暗中联络第三方的工作却开展地有声有色。PSP目前在日本本土虽然尚不足以威胁NDS的根本，但其成长态势已经足够引起任天堂的重视。PSP要想在北美地区重振旗鼓，单凭几款诸如《小小大星球》和《抵抗》等家用平台延伸作品是远远不够的，必须努力去争取广大第三方厂商的支持。

话又说回来，《GTA 唐人街战争》的最终销量确实是一桩非常令人感兴趣的事情。PSP版的《GTA 罪都故事》累计销量为495万份，也是PSP全球销量最高的游戏。而《GTA 唐人街战争》的前作GBA版的NPD数据仅有不足13万份（截止2004年4月日的北美地区统计数据），任天堂系商品消费用户的口味往往又让第三方难以把握，未来的市场走向将何去何从呢？

根据笔者的乐观估计，有着良好的口碑并伴随着NDSi同步上市，《GTA 唐人街战争》一定会取得令人满意的销售佳绩。





NDS版的《横行霸道 唐人街战争》以实打实的高素质让之前对它冷眼相看的玩家闭了嘴 系列粉丝没有理由错过这款佳作 《七龙战记》虽然有着《世界树迷宫》的影子，但更流畅的攻关过程以及更出色的画面素质，也许比《世界树迷宫》更能获得一般玩家的青睐。《执抗 犯罪之剑》尽管操作上存在着一定的障碍，但适应以后 也能体会到畅快淋漓的射击快感，如果能找人一起联机更是乐趣十足。

栏目主持 雷伊

七龙战记

SEGA在NDS平台上推出的RPG新作 玩家在游戏中要从七个职业中创建属于自己的角色 然后踏上讨伐恶龙 拯救世界之旅。



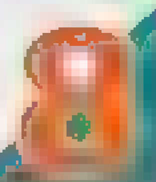
难度	★★★★☆
系统	★★★★☆
耐玩度	★★★★★

总分 24

因为有“《世界树迷宫》系列”的核心制作人员参加，使得本作在许多地方都能看到那个系列的影子，比如多职业、战斗系统的类似等等。不过本作可不仅仅是《世界树》的一个附属而已，更流畅的地图移动，战斗时角色丰富的动作、华丽的技能发动效果都比起《世界树》更为出色。不过游戏也有一些让人失望的地方，譬如剧情方面薄弱、部分迷宫场景单调、工会任务系统不太人性化等等。最后就是职业的平衡性问题，魔法师和骑士的技能强势必然会占据队伍组成的两个位置，这就挤压了玩家的选择面，不得不说是一种遗憾。


[8]

雷伊 游戏带有很明显的《世界树迷宫》风格，但是战斗更加流畅，而且战斗画面的特效要比前者华丽得多，不低的难度也使游戏充满挑战。


[8]

战月 相当硬派 对于《世界树》的FANS来说会很亲切。不足之处在于流程单调，作为一款RPG也没能让玩家感受到角色魅力。

阿能的工作室 莉拉岛的炼金术士

“《工作室》系列 在NDS平台的最新作品 利用调合物品完成各种委托任务是发展度假村以及达成各种结局的惟一手段。



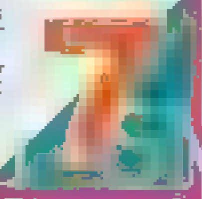
系统	★★★☆☆
音乐	★★★★☆
耐玩度	★★★☆☆

总分 23

虽然和NDS上的前作相比游戏的主题和进行方式并没有发生太大的变化，但是将采集素材的方式回归到调查“采集点”的设定显然更容易被系列玩家所接受，而且也避免了探索迷宫的单调和重复感。游戏中完成委托任务使玩家的每一天都过得相当充实，在不同的阶段玩家既可以选择完成“公会任务”来获得普通资金用以提升队伍的整体实力，进而探索更高级的迷宫，也可以完成“设施任务”来提升度假村的人气，使每个月的收益逐步攀升，成为富甲一方的“度假村大亨”。


[8]

洋葱 一款清新可爱的作品，战斗简单易上手，剧情部分轻松搞笑，人设和系列以往的作品一样走的是可爱路线。另外，本作的音乐素质相当不错。


[7]

雷伊 游戏的人设虽然比较清新，但也可以说没有什么特色。除了让人满意的传统流程外，那些利用NDS机能的小游戏也制作得可圈可点。

2009年3月12日 1人 无对应周边

横行霸道 唐人街战争

集超高自由度和"重口味"美式文化为一身的《GTA》首次登陆NDS平台，游戏在保障了系列应有的超高素质同时，更是针对NDS的各种特性而大做文章。



自由度	★★★★★
音画素质	★★★★★
系统	★★★★☆

总分 27

比起家用机上动辄巨额投资、制作周期几年上下的"《GTA》系列"，本作的来头是小了点。但凭借NDS上顶级的音画表现、精彩绝无冷场的剧情、针对NDS所调整的人性化操作方式以及一如既往的超高自由度，让本作无愧于冠以《GTA》的头衔。而方便的Wi-Fi联机也让人满意。再加上系列一贯的"重口味"还夹杂着淡淡中国风，国内玩家更没理由错过！一句话，Rockstar确实做到了麻雀虽小五脏俱全。如果你只因本作出自机能较弱的NDS平台就放弃的话，那你就有可能错过了本年度掌机上最精彩的作品之一！ **9**

首先知 丰富的内容是游戏获得高分的最大理由，以往的超高自由度和引人入胜的剧情都被继承了下来，音画效果也都数上乘水准。 **9**

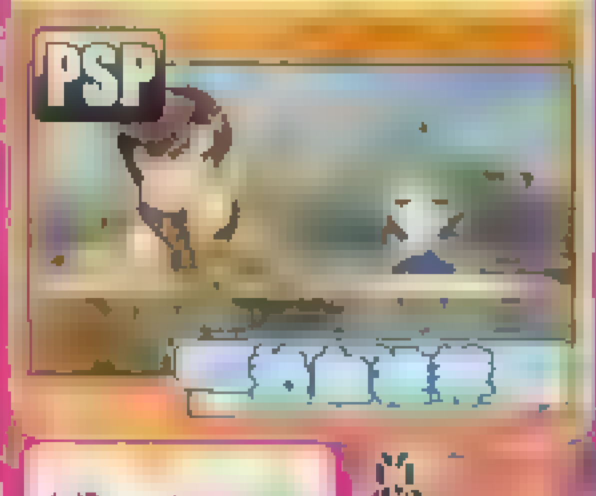


乌冬 系列标榜的高自由度在本作里得到了完美的体现，家用机版中有的要素一个不少，另外专门为NDS设计的小游戏也很别出心裁。 **9**

■Grand Theft Auto Chinatown Wars ■卡片 ■Rockstar Games ■ ■09年3月17日 ■ 4人 ■对应Wi-Fi联机对战

金色的琴弦2f

光荣旗下人气女性向恋爱游戏的PSP版，在保留原作内容的基础上，加入了新角色、新剧情，使游戏内容变得更加完整。



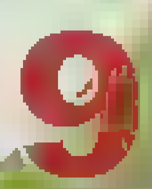
人设	★★★★☆
复杂度	★★★★☆
音乐	★★★★☆

总分 24

尽管大体上移植自PS2版，但是PSP版中新加入的独有要素分量十足，新角色在游戏中也有着不俗的表现，对于系列玩家来说是一款满足感十分高的佳作。Koei不愧是一家电玩老铺，就算是女性向恋爱游戏，其系统也设计得绝不马虎。本作的系统相对于其他同类游戏来说要复杂不少，因此上手需要一定的难度，不过游戏中的教程设置得十分体贴，不懂的时候参考一下即可。游戏的人设是传统的唯美风格，由于本身就是以音乐为题材，在音乐素质上也绝对令人满意，虽然语音不算多，但声优的表现依然令人印象深刻。 **8**



洋葱 CG和音乐的质量都无可挑剔，系统方面与一代相比也成熟了不少。作为移植版本作的新要素挺丰富，即使玩过PS2版的玩家也可以找到新的乐趣。 **9**



胧月 老铺名牌，剧本和系统的完成度都很高，作为一款女性向恋爱AVG甚至高到难以上手的地步，不是系列忠实粉丝可能很难坚持下去。 **7**



■金色のコルダ2f ■AVG ■Koei ■ ■2009年3月26日 ■1人 ■无对应周边

抵抗 报复之刻

PS3平台知名射击系列的PSP版，本作为一款完全原创的新作，游戏类型从家用机版的FPS变为了目前流行的第三人称越肩式射击。



画面	★★★★★
爽快感	★★★★☆
联机乐趣	★★★★☆

总分 24

游戏类型的改变对于对FPS头晕的玩家来说未尝不是件好事，但是游戏的操作并不算平易近人，甚至有些别扭，一般玩家也许需要很长时间才能逐渐接受其操作方式。而对于玩惯了家用机版的玩家来说，键位上的差异也有可能让他们对本作产生抵触情绪。但如果能够花时间去熟悉本作的操作，就会慢慢地发现游戏的精彩之处，爽快的战斗也会真正体现出价值。比起操作的褒贬不 ，游戏画面的优秀程度得到了一致肯定，将PSP的机能发挥到了极致，不仅贴图极为细致，而且光影效果也做得非常逼真。 **8**

LIKY 自动瞄准功能极大地方便了初学者上手，即便是不擅长此类游戏的玩家也能迅速投入其中，而后期的高难度又能让核心玩家找到挑战。 **9**



首先知 游戏的操作感有些生涩，自动瞄准系统比较鸡肋，掩体的设定也大大降低了难度。画面是游戏的亮点，音乐也有着相当的水准。 **7**



■レジスタンス 報復の刻 ■STG ■SCE ■TPS ■2009年3月12日 ■ 8人 ■无对应周边

黄金眼REVIEW
GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW

文 雷伊

《最终幻想》全明星大乱斗



PSP 异说 最终幻想

ディシディア ファイナルファンタジー

◆Square Enix◆FTG◆2008年12月18日◆日版◆1~2人◆4800日元◆无对应周边

黄金眼评分

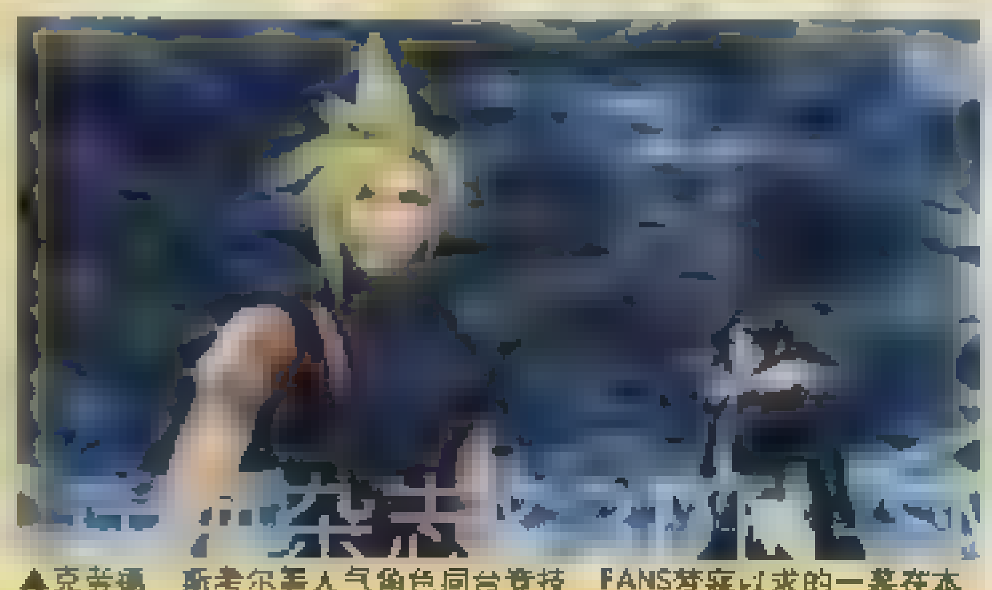


游戏时间：100小时以上

不少公司都喜欢推出集结了旗下人气角色的大杂烩游戏，这也是玩家们喜闻乐见的一种包装方式。不过，这同样也是知名游戏公司的一种“特权”，因为只有手头握有大量知名角色的游戏公司才有推出此类游戏的资本。作为日本最为著名的RPG厂商，Square Enix拥有着全球范围内首屈一指的日式RPG品牌《最终幻想》，对于敛钱手段高明的SE来说，推出《FF》全明星阵容的游戏是迟早的事情。玩家们只是在等待它会在什么时候在什么平台公布这样的游戏。《异说 最终幻想》（以下简称《DFF》）商标注册的信息在很久以前就已经泄露，不过之前玩家对其究竟为何物可谓全然不知。在200 年5月的SE个展期间，这款游戏的官方网站突然曝光，其神秘面纱才逐渐被揭开。

好玩

对于全明星游戏来说，制作成对战游戏是一种比较讨巧的做法。SE制作FTG的能力相信没有几个玩家会怀疑，但它制作对战游戏的实力又如何呢？SE早前也曾制作过如《行星格斗》（TOBAL）、《神佑擂台》等对战类游戏，不过对于《DFF》，SE并没有继续和前两者的代工方Dream Factory合作，而是采用了社内独立开发的方式，并大胆启用了荒川健、高桥光则等后起之秀负责游戏的重要部分，悉心采纳他们的新点子。这样做的结果是，玩



▲克劳德、斯考尔等人气角色同台竞技，FANS梦寐以求的一幕在本作中得以



▲以弱胜强带来的结果就是一次性获得海量经验值，只要准备工作充分，一场战斗升到100级并不难实现。

家看到了一个全新形态的对战类作品。

对战游戏的灵魂自然是战斗部分。《[illegible]》的战斗乍一看似乎只是《超能力大战》等类似作品的强化版，但实际上，游戏的战斗部分却远没有之前预想的那么简单。勇气攻击的引入为玩家创造了一种全新的战斗思路。按 键发动勇气攻击夺取对手攻击力，再按[ ]键发动HP攻击来夺取对手体力的设定颠覆了以往同类游戏的传统。只要灵活搭配强力召唤兽，就算是在等级极低的情况下，玩家也可以给予对手的HP造成极大的伤害，甚至一击必杀。游戏的场景设计也非常独到，场景中不仅具备很多可以破坏的部分，而且还加入了滑行轨道等小道具，只要按下△键，便可以轻松做出飞檐走壁的动作，高速化的战斗毫不给人喘息的机会。

更独特的是，游戏还加入了许多SE最擅长的RPG要素，这样做的目的不仅在于对社内优势的利用，还在于吸引更多的玩家，因为毕竟之前《FF》的粉丝中有很大一部分是不怎么精通动作游戏的纯RPG玩家。在很多对战游戏中，一名角色的能力是一开始就决定好的，但在本作中却不是。通过积蓄经验值进行升级，通过武器防具等均可以提升角色的基本能力。角色不断升级，学会的技能也越来越多，战斗方式也会变得越来越丰富，战斗乐趣也将得到进一步提升。不仅如此，游戏的故事模式还引入了棋盘式的地图，在地图上进行移动，获取道具并遇敌，这也是在以往的同类作品中未曾出现过的新鲜设定。指令式战斗的加入是厂商对RPG玩家的又一个妥协，对动作游戏玩家来说也算是一个调剂，习惯了手动操作，换成指令式战斗试试也许能找到新的乐趣。

耐玩

游戏中的各种收集要素异常丰富，可供研究的部分更是出奇地多。光是要所有可操作角色出现，育成角色就可以花去大把时间。类似于Xbox360的成就系统的“任务模式”要求玩家不断地达成各种条件来完成任务并获得报酬，其中很多任务甚至就是赤裸裸地与游戏时间挂钩，想要全任务达成相当耗时。武器防具的收集又是一项耗费时间的工程，强力装备的打造需要珍贵素材，而素材的获得又涉及到了战斗生成系统以及斗技场这两个要素。为了获得这些珍贵素材，玩家不得不一遍一遍地进行战斗，不断在斗技场中兑取宝物卡片。而如剧情模式的关卡完成度等要素也颇为花时间，为了在每个关卡图标前加上一个M字样（即Master，代表关卡完成度100%），玩家需要一遍遍打穿剧情模式。

以上提到的还只是游戏中的收集、育成要素，而作为一款对战游戏，其游戏类型本身也决定了它是一款常玩常新的作品，只要身边有朋友一起对战，其游戏时间更是无穷大的。作为支持Adhoc联机的游戏，本作不仅支持玩家之间面对面对战，更能够通过PS3的Adhoc Party for PSP，与远在千里之外的其他玩家进行网络对战。笔者也联网和日本玩家对战了几局，虽然有点卡，但是对战的乐趣却并未受到太大的影响。用制作人的话来说，本作并不是那种对帧数要求非常严格的游戏，因此就算对战时有点卡也不至于玩不下去。如果有条件的话，大家也不妨试一下网络对战，将这款对战作品的价值发挥到最大。

不足

总体来说，本作的素质是非常优秀的。不过游戏依然存在着极少数让人觉得有些遗憾的地方。一是游戏中的登场人物对于《FF》这样枝繁叶茂的庞大系列来说实在是有些偏少（尽管光这些角色已经够耐玩了，但对玩家来说，当然只会嫌人少不会嫌多），前10作中均是主人公+敌方BOSS的登场组合，连女主人公甚至都没有露一下脸，这实在是有些说不过去。二是游戏的平衡性还有待进一步调整，有些角色强得近乎可以用无赖来形容，这也一定程度上影响了对战的乐趣。据说《DFF》续作的制作已经提上了日程，希望在续作中，厂商能够带给我们更多的登场角色（当然不能仅仅出现一个头像），更精雕细琢的系统，更多的惊喜。



▲斗技场是一个恶魔之地，虽然可以刷出不少好东西，但刷的过程却非常痛苦。



▲关卡完成度100%是完美主义者追求的目标。

游戏一品轩

文 翔Starry
编 LIKY

从本辑开始，“游戏一品轩”将由小翔为大家主持，希望大家多多支持。这次栏目结构上有了些小变化，但栏目宗旨依然不变，依旧为大家挖掘那些有闪光点的二线作品，并提供最近值得一玩的汉化游戏和试玩DEMO。近期NDS的游戏依然每周多多，本月上半月就有超过50款游戏发售，小翔在这其中也挑选再三，选出几款有特色的作品推荐。而PSP方面，上半月除了一款《抵抗》拱大梁外，其他二线游戏实在是太少太少，要么就是PC上移植的文字AVG，要么就是日版变美版美版变欧版的游戏。甚至有人戏谑PSP大半个月就出了款打球的游戏（《美国职业棒球大联盟09》）。因而本辑的PSP游戏推荐则选择了两款文字AVG游戏，其中一款是最近发布的汉化版游戏。如果对本栏目有什么意见和批评，欢迎提出，小翔在此谢过了！

本辑游戏推荐

燃烧青春热血记忆

梦幻九人队

サンデー×マガジン 熱斗！ドリームナイン

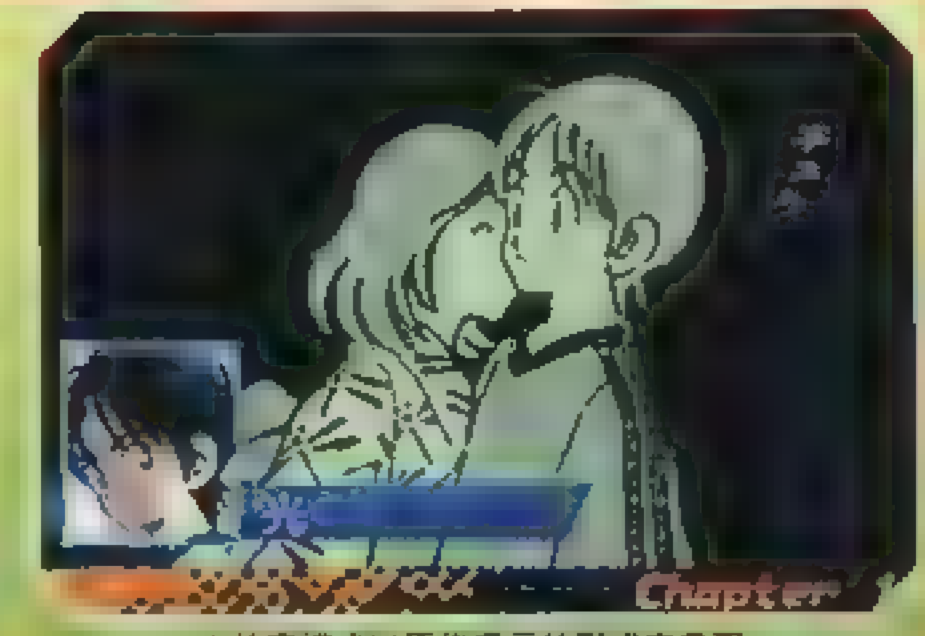
青春是什么？是整日在书桌上埋头写作业？是整日坐在电脑前上网？不，青春是用背影在烈日操场上挥洒汗水！是为心慕的她挥出人生的全垒打！本作收录了5部《少年SUNDAY》和5部《少年MAGAZINE》共10部棒球漫画，其中有些我们很熟悉，有些很陌生，但关于青春的热血回忆，它们给人的感觉却总是惊人的相似。游戏由“《口袋棒球》系列”制作小组打造，素质自然有一定保障。在棒球比赛模式中，诸如守备、跑垒都可以随意设为手动自动，照顾新手玩家。印象很深的是小翔在玩的一场比赛中，星秀学园（四叶游戏）VS明青（TOUCH），在0：1落后的情况下最后一局扳回比分进入加时，对方先攻，拿下5分，当时我以为败局已定，不过最后的比分却是9：6，我在最后一局拿下8分。棒球比赛就是只有在最后一刻才能知道结局，如果你不相信它会在真实比赛中发生，去搜搜奥运会上中国对阵中华台北时的比赛吧，这是棒球所独有的神奇魅力，而这款游戏让小翔真正体会到了一番。



▲10部棒球漫画中的10所高校要一拼高低。

安达充的漫画改编游戏恐怕大家平时也很少接触，而在本作中一下子就收录了安达大神《TOUCH》、《H2》、《四叶游戏》三部作品！在故事模式，还能够进入到这些漫画当中，重温原作的精彩剧情。小翔在NDS上玩过的棒球游戏不多，但这一款是我玩过的最有感觉、最有比赛代入感的棒球游戏。关于游戏的其他方面，已不需多言。

推荐给



▲故事模式以原作漫画的形式来表现。

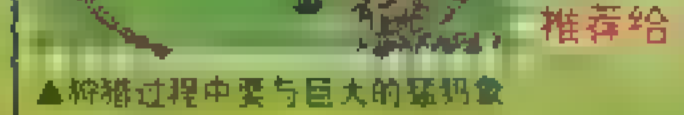


D3自上一次带来《原始人DS》之后，如今又推出了一款风格相近的《猿猴进化记DS》。和《原始人DS》更加注重战斗狩猎不同，本作更注重育成培养。玩家需要从猿人时代开始培养一个小部落的猿猴，让他们在艰难的大自然环境下采集水果、狩猎、迁徙、躲避自然灾害等等以求生存。为了延续族群，还需要让部落里的猿猴发展恋爱关系繁衍后代。总之，为了让猿人生存进化，需要考虑的要素非常丰富，这也正是这款游戏有趣的地方。另外该作也发布了汉化版，除地图区域少量文本未进行汉化、图片未汉化外，游戏的大多数内容都已汉化，基本上能够流畅游戏。

推荐给



▲为了让部落生存下去，需要考虑环境、生育、进化等诸多因素。



▲狩猎过程中要与巨大的猛犸象进行战斗

赝品画廊（中文版）

Gallery Fake

PSP

《赝品画廊》居然是一款

搜集的情报找出……

推荐给

Where in the world is CARMEN SANDIEGO?

不知道大家是否还记得小时候看过的这样一部美国动画，一个穿着红色大衣戴着红色礼帽的御姐大盗，带领着我们在全世界的各个地方探寻神奇的历史人文地理。没错，那就是《神偷卡门》！当初的动画其实是根据电脑游戏改编的，如今，它的最新游戏在NDS上登场。游戏的类型为文字AVG，故事的进行方式和动画相仿：神偷卡门在全世界范围内窃取宝藏和艺术品，你需要操作巅峰侦探社的两位侦探，在失窃的地点寻找卡门特意留下的各种线索，并"企图"将她绳之以法。除了跟随她的足迹游览世界各地风土人情外，游戏中还穿插了不少迷你的解谜游戏。

推荐给：

▲游戏的画面采用了传统的2D动画风格

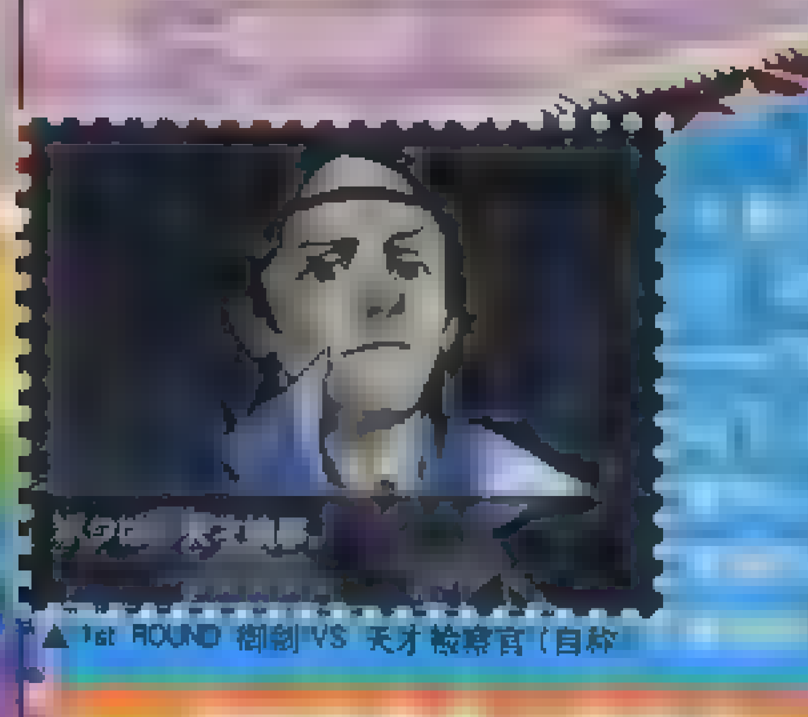
去年根据漫画改编的动画《钢铁新娘》小火了一把，今年就有根据动画改编的游戏出炉了！本作以文字AVG的方式发展剧情，故事几乎与动画完全一致。游戏的开场动画收录了动画中的精彩片段并进行了重新的制作剪辑，而且配上了全新的OP。虽然游戏缺少语音，不过收录的原作动画分量很足，仅游戏的第一话就收录了5段动画。在游戏中，玩家以可美克的第一人称视点，前往各个场所与角色对话推动剧情，当剧情中遇到敌人时就会进入战斗部分，战斗时需要输入三种攻击指令，通过类似与敌人猜拳的方式获得进攻机会，输入特定指令还会有各种必杀技出现

推荐给：



▲游戏以可美克为视角发展剧情。

ケメコデラックス! DS ヨメとメカと男と女

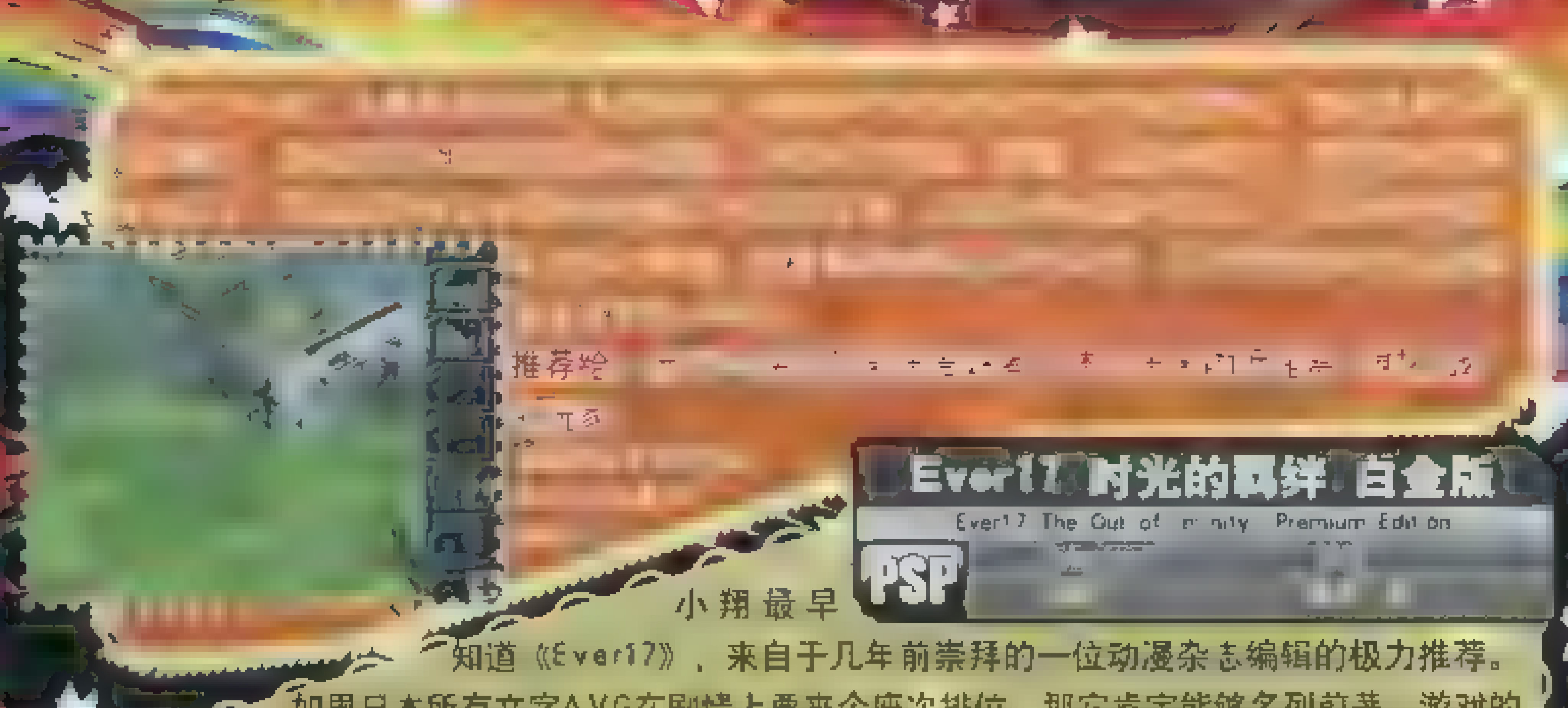


▲1st ROUND 御剑VS 天才检察官（自称

逆转检事

推荐给：逆转FANS，日语还行的玩家（如果是前者，可忽略此项）

Elite Forces：Unit 77

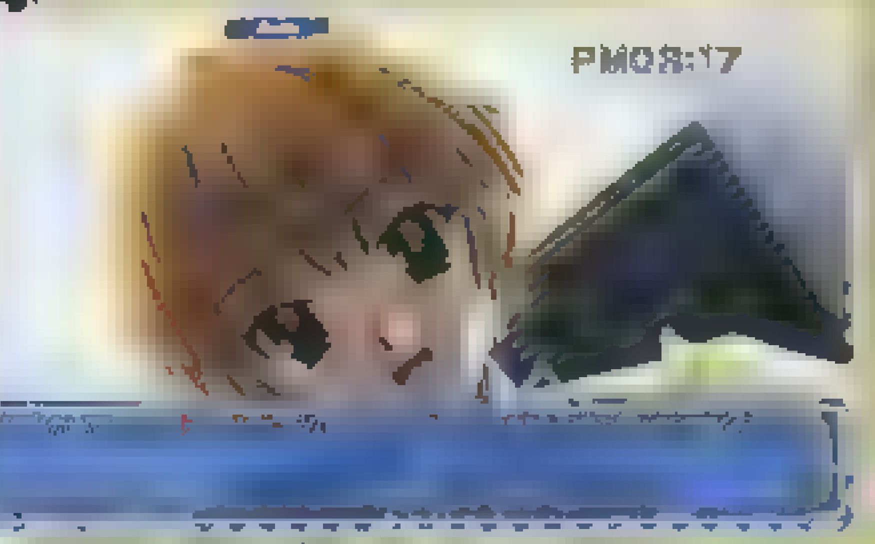


Ever17 时光的羁绊 白金版

Ever17 The Out of Infinity Premium Edition

PSP

小翔最早知道《Ever17》，来自于几年前崇拜的一位动漫杂志编辑的极力推荐。如果日本所有文字AVG在剧情上要来个座次排位，那它肯定能够名列前茅。游戏的编剧是KID的剧作家打越钢太郎，他所打造的"《秋之回忆》系列"让许多玩家都为之感动。





▲游戏采用传统的文字AVG进行方式

不过本作并非单纯的恋爱AVG，严格说它是一个充满悬疑的科幻故事，其故事背景发生在近未来的一座海洋主题公园里。游戏最后的结局可谓相当震撼，因而玩家千万不要在最终结局之前接受任何剧透。PSP版和之前的版本相比，几乎没有增加任何要素，不过更换了全新的OP和ED，并加入了关键词解释。另外该作的PC版有中文版。

推荐给

一品轩短消息

NDS

《滑雪小子DS》推出了完全汉化版，文字与图片均已完全汉化，游戏玩法类似于《马里奥赛车》；之前《THE 密室逃脱2》已被汉化，最近另一汉化组又发布了该作的全文本汉化版，未汉化的图片基本上没有影响，喜欢解谜的玩家不容错过；《波斯王子 堕落之王》自一月推出了beta简繁双语汉化版后，如今推出了简体汉化的最终完全版，游戏的汉化素质很高，语言润色也极具古文韵味；《进一步成人英语锻炼DS》推出了汉化测试版，游戏中的课文和单词均已汉化，不过还有许多图片和文本尚未汉化；《仙境传说DS》推出了简体中文版，图片和文字均已完全汉化；由迪斯尼发行的《化石超进化2 穿越星门》推出了日版（3469）；MMV出品的《阿瓦隆代码》推出了美版（3504）；去年12月18日发售的《幻想水浒传 ＋ 宫》推出美版（3512）。

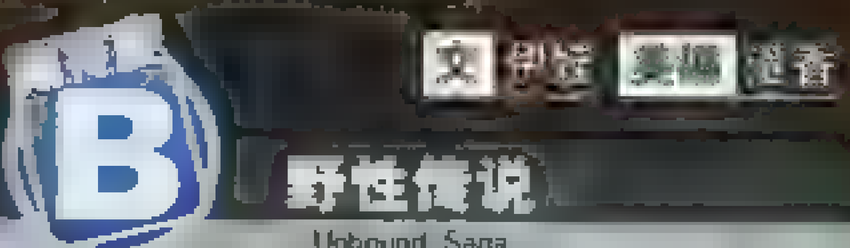
PSP

Fa com公司的《咕噜小天使》发布了汉化版，这款A RPG的游戏风格简洁明快、轻松活泼，图片与文本均完全汉化。《梅泽由香里的简单围棋》发布了汉化版，游戏汉化得十分出色，围棋入门知识的讲解相当详尽厚实，推荐给围棋小白；益智游戏《龙之舞》发布了汉化版，游戏中的规则解说都进行了汉化，大家玩起来应该没有障碍；《梦幻之星 携带版》于3月3日发行了美版；去年9月25日发售的《玛娜传奇 学院的炼金术士们 携带版+》发布了美版。

好了，本次的"游戏一品轩"到此告一段落，希望大家能从中找到自己喜欢的游戏，我们下辑再见。



即将在PSP平台登陆的《野性传说》是一款横版卷轴动作过关游戏，根据同名美式漫画改编而来，该漫画是由著名漫画创作公司Dark Horse Comics出版发行。《野性传说》的游戏版与漫画版将一并于今年的8月面世，游戏版将只在PSN网络付费下载，感兴趣的玩家可不要错过了。



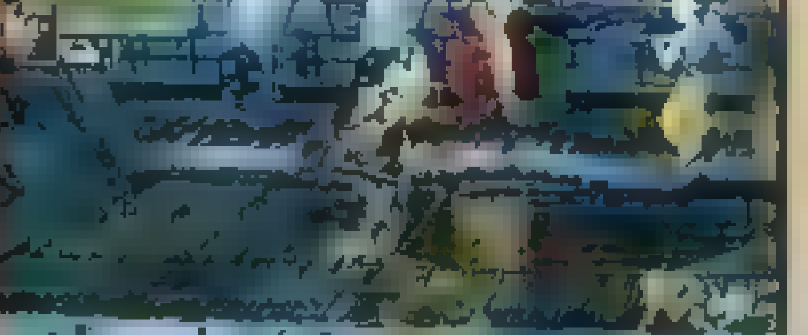
故事梗概

当小喽罗们被处理得差不多时，“制造者”便会又画出新的喽罗。

游戏剧情讲述的是主人公瑞克·艾杰克斯（Rick Ajax）与洛里·马谢特（Lori Machete）被困在了一个需要被拯救的漫画世界中，他不仅仅要面对漫画世界中的各种威胁，还要面对名为“制造者”的敌人在主人公前进的路上不断放置的各种危险陷阱。所谓的“制造者”就是屏幕上时而出现的拿着笔的手，它会在打斗过程中不断地画出众多怪物来干扰主人公。这一设定不禁让我们联想到上世纪90年代初风靡一时的MD游戏《漫画地带》。

男女两名主人公

屏幕左上角的绿槽和蓝槽分别是瑞克与洛里的生命槽。



本作中，玩家可随意选择男主角瑞克或者女主角洛里来控制。瑞克是个肌肉发达且非常粗暴的角色，擅长大威力的重拳和威猛的投掷技。而同伴洛里虽为女子，但同样粗暴无礼，擅长踢腿攻击和刺拳攻击。两名主角的打斗动作风格不一，而且都非常流畅，手感极佳，很好控制。选择其中一名角色进行游戏，那么另一名角色将会以NPC形式一路相伴，协力攻关。

两名主人公都是非常厉害的角色。

抄起家伙 当做武器

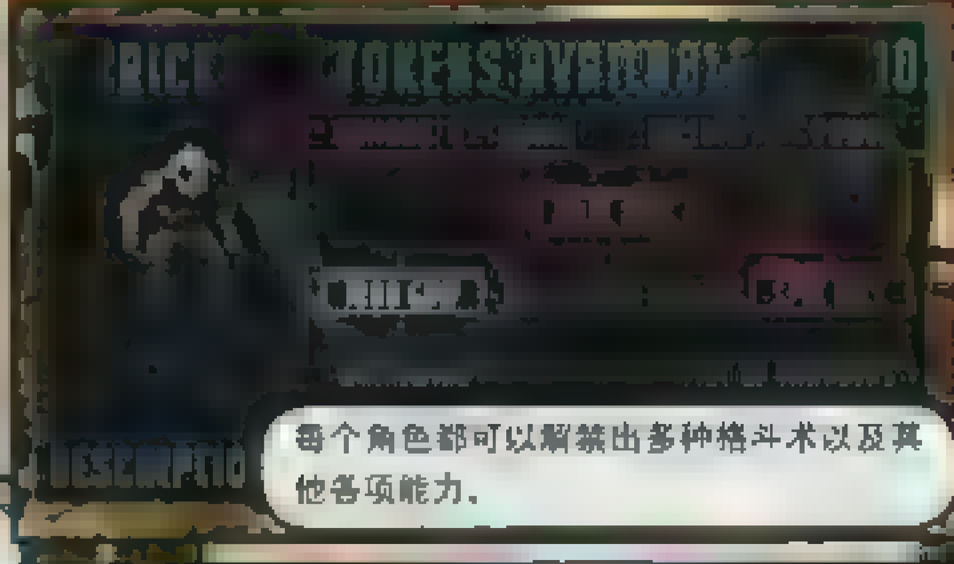
超大的人物比例 瞧力度满点。


可将敌人举起砸向对方。

本作是PSP平台上少见的街机风格迫力满点的动作游戏，游戏场景可以随意破坏，比如路标、木箱、油桶等，并能抄起这些场景物中的道具当成自己的武器。敌人的类型多达30余种，而且还会有非常激烈的BOSS战，利用场景道具作为武器，战斗时主角的防御力和攻击力都会增强。

升级各种技巧 解禁新的格斗术

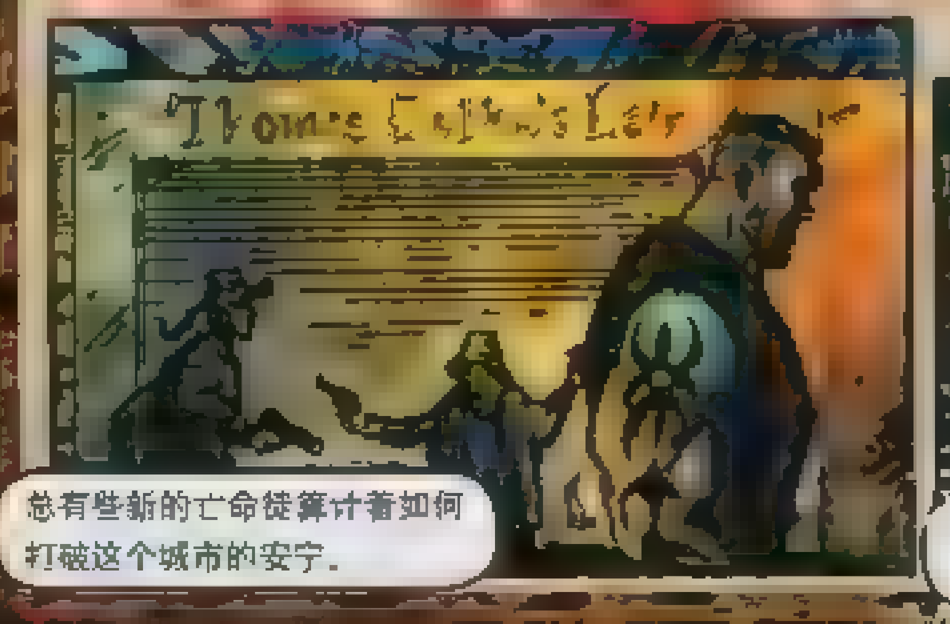
在作战系统中，玩家可控制主角作出拳打、脚踢、投掷、抓举等一系列动作，每打倒一个敌人便能随机得到一个医药包，并得到一定数量的经验值。游戏中玩家将可以解禁出35种新的格斗术，而两位主角的各项能力都是可以有选择性的自行提升的，具体升级项目有连击（Combos）、攻击力（Slams）、技能（Talents）和力量（Power）四大项。对于主角瑞克可尽量多升级其拳脚技巧，而对于主角洛里，可尽量多升级一些特殊武器，如毒气。


每个角色都可以解禁出多种格斗术以及其他各项能力。


玩家每完成一个格斗动作，屏幕上就会出现一些音效词，比如"Smack（啪）"、"Wham(砰)"等，充满了美式漫画味道。

丰富的游戏场景

本作设置了10个惊心动魄的故事章节，其中游戏场景就多达120个，游戏过程中还会有很多对话场景，都是以漫画的形式展开的，有的对话内容诙谐幽默，不乏创意。


总有些新的亡命徒算计着如何打破这个城市的安宁。


游戏的合作模式，协力以一敌众。



戦場の絆
ポータブル
机动战士高达 战场之绊 携带版
机动战士ガンダム 戦场の絆ポータブル
PSP
日元
Vol.104 P39/Vol.105 P21
文
美编
机能
①
通常情况下玩家
来进行游戏的
机能
②
22



PSP版新要素一举公开！

据点操作

据点操作是PSP版的新增要素之一，如果能灵活运用这个要素，可以为战斗带来更多的便利。据点就相当于大本营，敌我双方都有一个，它可以为机体回复和提供援护。在游戏中只要满足一定的条件，玩家还可以对其下达指令来让据点展开各种各样的行动。下面就为大家介绍一下据点的各种技能。

▲本作最大的魅力就在于4对4的团体战。

机能③

当我方的队伍中有电脑操纵的机体时，玩家可以通过据点对这些机体下达作战指令，如攻击特定的敌机和在耐久力不多时后撤等等，能作战更加有效率。

机能④

让据点对地图的某个地点进行炮击！当该指令下达后，指定地点就会在数秒后发生大爆炸，这时处于该地区的敌机会受到极大的伤害，因此在使用这个机能的时候需要对敌方机体的行动有一定的预判。

▲同样我们也要注意敌方使用这招。

机能⑤

当我方的机体接近据点时，耐久力会慢慢得到回复，如果在回复中选择"MS临速回复"指令的话，机体耐久力的回复速度就会加倍，战斗中如果能好好利用这点，就能令因受创而暂时撤退的机体尽早地回到战场。

▶MS临速回复机体耐久力能得到大的补充。

机能⑥

这个指令能让在据点附近的机体一瞬间到达前线，是一个对近战机体极为有用的机能，不过要注意的是，使用这个机能会以我方战力槽减少为代价。



COM驾驶员
スノーボウル
前卫型驾驶员　不适合拿来作为中距离支援。
デルタテイル
前卫型驾驶员，但不擅长格斗战，作战时最好是与敌机保持一定距离。
ルブラ
可以驾驶中距离支援型和远距离炮击型机体的驾驶员。
クレスト
中距离支援能力马马虎虎，因为前线才是属于他的战场。
ホクシン
近距离战型驾驶员　但比较倾向于射击。
マシーネ
无论是中距离支援还是远距离炮击都能胜任的驾驶员
EX设定
机体介绍
联邦军


操作方法
机动性比陆战型
吉姆要高，但在水中
的行动力较弱。
获来的机体，能力和武装
都和吉翁军的一样。
可以进行蓄力射击。
达之上，是一部适合
上级者使用的机体。



吉翁军





LET'S ROCK&ROLL!

GUITAR HERO ON TOUR MODERN HITS

“《吉他英雄》系列”在每个平台都有杰出表现，NDS平台自然也不例外。自去年9月份发售的《吉他英雄 巡演》之后不到半年时间里，其后续作品《吉他英雄 年度巡演》也很快面世，不但可继续使用原来的控制设备，而且还加入了支持玩家之间通过无线网络共享歌曲的全新功能。而即将发售的NDS版的第三作到底又会带来怎样的激情表现呢？请看以下详细报道！

Guitar Hero On Tour Modern Hits

操作依旧

玩过NDS版前两作的都知道，该系列游戏的操作都需要通过游戏专用的吉他适配器来进行，即当屏幕上的音符掉落到下方的圆圈中的一瞬间，按下适配器上对应的键，并使用专用拨片点击屏幕右侧的吉他便可进行演奏。但是新机型的NDSi却取消了GBA卡槽，也就是说适配器跟NDSi是不兼容的，那么NDSi上能玩得了这款游戏吗？官方回应说：“不能”，因为《吉他英雄巡演：摩登金曲》早在NDSi发售之前就已经在开发研究了，所以该版本仍然只有在带有GBA卡槽的DS/DSL上才能正常游戏。



全新游戏模式

▲玩家通过使用贝斯或者吉他演奏听众指名的歌曲，达到条件后他们即会成为玩家的忠实FANS。

◀知名度上升后，会解禁新的"歌迷[illegible]"[illegible]。

▼弹奏结束后会将所获FANS的数量以及金钱进行统计。

不同于前两作，本作新增了"歌迷考验"模式。本模式给玩家提供了一条虚拟的摇滚明星打造之路，游戏的重点在于玩家需要建立起自己的歌迷阵容，虽然刚开始只有寥寥无几的听众，但通过准确而激情的吉他弹奏，最终会拥有上百万的歌迷为你欢呼。游戏中，玩家需要弹奏由听众提供的不同曲目，这些曲目的难度不一，达到了听众的要求后，不仅会得到听众热烈的欢呼声，而且还会有更多的听众参与进来，反之，人们会以嘘声相送。玩家可以通过很多渠道获得听众的认可，比如跳过炸弹干扰音符，连击300个音符不断掉或者弹奏足够的吉他曲目等。

最新公布曲目

《吉他英雄》系列的歌曲向来素质极高，无论是在数量还是在质量上都让人满意。在本作中，玩家可以弹奏到全新收录的现今最火热的28首摇滚曲目，近日官方初期公布了其中的一部分，详见下表。相信很多玩家都是这些歌手以及乐队的狂热FANS。另外，多人模式中仍然支持双人合作以及双人对决，并且通过网络连接还能跟前两作进行互动，演奏歌曲总数高达90首，尽情摇滚吧！

▲本作中的五大表演场地

▲本作共有8位角色可供玩家选择……

歌手/乐队	歌曲名	歌手/乐队	歌曲名
Wolfmother	Dimension	Fall Out Boy	This Ain't A Scene
Coldplay	Violet Hill	Weezer	Everybody Get Dangerous
Lenny Kravitz	Where Are We Runnin'	The Kaiser Chiefs	Ruby
Evanescence	Sweet Sacrifice	12 Stones	Adrenaline
The Strokes	Reptilia	Tenacious D	The [illegible]
The Bravery	Unconditional	Atreyu	Falling Down



《DQ Ⅷ》中的合成系统在本作中同样存在。在玩家的冒险据点莉卡的旅店中有
一只魔法炼金釜，玩家只要将特定的道具放入其中，就有可能创造出全新的道具。包括
通过炼金得到的道具在内，本作中一共有1000种以上的道具登场，要从这么多的道具中挑
选出两种来组合出新的道具谈何容易，好在游戏中为玩家准备了"炼金配方"（炼金レ
ヒ）这种物品，只要根据配方上的提示准备好相应道具，就一定能够制作出新的道
具。只要得到了炼金配方，上面记载的合成配方就会自动收
录到"炼金配方书"中，查看起
来十分方便。



黑骑士现身

黑骑士是厂商最新公布的角色，他的一切都隐藏在漆黑的盔甲之下，从目前的情报来看，他应该是属于敌方角色。游戏中玩家需要与他对决吗？如果答案是肯定的，那么玩家的战斗想必轻松不了。

利用技能点数学会特技

角色在升级时可以得到一定的技能点数，利用技能点数，玩家就可以学会各种各样的特技，能够习得的特技根据角色职业的不同会有较大的差异。这里我们就为大家介绍一下不同武器的特技中较有代表性的一种。

◀角色升级时除了基本能力得到提升外，还可以获得技能点数

◀玩家可以自由分配技能点数，某项武器技能分配到的点数达到要求时，就可以学会新的特技。


技能丰富多彩
▶▲在给敌人造成伤害之后 还能吸收敌人的体力
▲对准敌人的要害进行突刺的攻击方法 有时具有一击必杀的效果
▶▲能够一次性给多个敌人造成伤害的特技 对付火属性的敌人效果尤为明显
▶▲利用扇子挥动时产生的波纹之力对敌
▲拘束打在对敌人造成伤害的同时 有一定几率使敌人进入麻痹状态。对我方非常有利
◀▶快速进行连续两次攻击 似乎可以对多位敌人造成伤害



新的上位职业

◀带着上位职业的角色展开冒险战斗应该会轻松不少。

▶要转职成上位职业需要一定条件，但转职之后肯定是相当有益的

新怪物

◀▼作为陪葬被埋入墓穴的土偶，它们不仅会使用手中的绳索封锁对手行动，所乘的马还会喷出火焰给对手造成全体攻击。

▶▲身体里充满了沙土的怪物，能够撒出沙子模糊对手的视线，令对手命中率下降。

◀▼能够从身体两侧的炮管和巨大的嘴巴中发射导弹的怪物，发射的导弹具有各种不同的效果。

▶▲由几只史莱姆叠在一起形成的敌人，乍一看似乎不强，但是它们会动员大量史莱姆对敌人造成连续攻击。



PSP上的梦之对决！



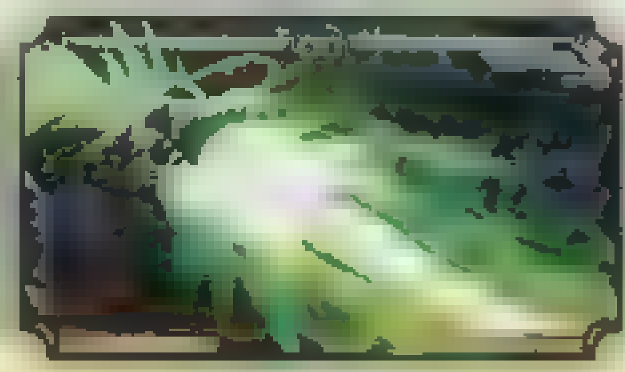
本作是日本大人气少年漫画杂志《周刊少年Sunday》和《周刊少年Magazine》创刊五十周年的纪念作品。从《犬夜叉》、《烈火之炎》、《旋风管家》到《绝望老师》等，曾经在这两本杂志上连载过的三十部人气漫画的主要角色都会在游戏中登场，本作的登场人数突破了100名。在游戏中每名角色都有详细的背景资料供玩家浏览，方便了没有看过原作的玩家。

游戏中收录了街机模式、自由战斗模式以及任务模式。在自由战斗模式中，玩家不仅可以随意挑选对手，还可以邀请好友进行通信对战。而在任务模式中，更有各种过关条件苛刻的任务等待着玩家去完成，若觉得一个人吃力，玩家还可以和好友一起挑战任务，任务模式最多可以四人同时进行。完成任务后，玩家有机会得到技能点数或角色券，利用技能点数玩家可以让角色学会新的技能，而角色券只要收集到指定的数量，就可以获得新的角色。

在战斗中，每名角色都可以带上一位支援角色，根据角色的不同支援的效果亦五花八门，玩家可根据自己所操作的角色的特点，选择合适的支援。

本作的操作分为“简单操作”和“技术操作”两种，玩家在战斗开始前可在两者之间随意切换。若是不擅长格斗游戏的，可以选择“简单操作”，只要按下一个键就可以使出华丽的必杀技；若选择了“技术操作”的话，招式的输入指令相对会复杂许多。


▲选择适合自己的操作方式吧。


▲华丽的超必杀技


▲据说有100多名登场角色，不知实际可操作的有多少呢

在NDS上重温那段甜蜜的记忆



デイズ オブ メモリーズ3

“《回忆之日》系列”是由SNK Playmore推出，以旗下几款格斗名作的人气角色为卖点的恋爱游戏。本作收录了曾在手机上推出的三部作品，分别是《回忆之日 我+她+古都之恋》、《回忆之日 在风舞之都紧紧抓牢》以及《回忆之日 燃情之冬》。麻宫雅典娜、不知火舞、八神庵以及真镜名弥娜等人都会在游戏中出场。作为移植版，本作增加了不少新要素，如NDS版独有的恋爱对象“初代雅典娜”。将收录的三部作品通关后，玩家还可以欣赏NDS版新增的六个原创故事。另外，从《回忆之日2》开始加入的鉴赏模式在本作中依旧存在，在这个模式中玩家不仅可以欣赏游戏中出现的CG、音乐，还可以浏览登场角色们的资料。

唱唱老歌怀怀旧

一首老歌往往可以勾起人们昔日的回忆，每当电视台播放怀旧歌曲节目的时候，想必年纪稍长的玩家、或者各位的老爸老妈一定会是节目的忠实观众。由制作了《蓝龙PLUS》等作品的AQ Interactive推出的这款全新音乐游戏就是一款充满了怀旧之风的另类作品，游戏中收录的歌曲不是目前炙手可热的流行和动漫歌曲，而是走红于上个世纪80年代的日本老歌。游戏的场景也独具匠心，不仅舞台忠实还原了当年日本歌艺节目的风格，就连观众、演出效果等也都充满了浓厚的怀旧气息。游戏的玩法与《应援团》比较接近，玩家需要用触控笔按照节奏在NDS的下屏进行操作，如果时机准确角色就会唱出动听的老歌，反之歌手就会变得五音不全。游戏还允许玩家自创一位歌手来进行演出，代入感相信会比一般的音乐游戏更高。



不是英雄，却做着英雄做的事

Emergency! Disaster Rescue Squad

本作中玩家将扮演一名英勇的救援队队长，指挥救援队去帮助需要帮助的人。救援队的队员们主要分为三大类：消防员、警察和医务人员，在诸如瓦斯爆炸、交通事故、自然灾害之类的大灾难发生后，队员们必须第一时间赶到现场营救受难者。NDS的上屏将会提示在该灾难中玩家需要完成的几个目标任务，而此时，作为救援队长的玩家在面临紧急情况的同时要保持头脑清醒，与灾难斗智斗勇，准确有效地给队员分配任务，比如命令警察将伤者抬离现场、命令医务人员将伤者送往医院等，具体操作就是使用触控笔点击该队员，之后会出现一个具体任务菜单，将这些任务一一完成即可。不过千万不能给队员胡乱分配任务，大火现场如果派遣非消防员的队员前去救火那将必死无疑，另外如果没有及时处理现场的话后果将极为严重：未控制住的大火将会很快蔓延并伤及更多无辜市民，伤者未及时得到医治就会死亡。所以玩家得同时保障做好解救所有伤者，并确保自己团队安全的工作。



▲开启消防栓并使用软管将起火大楼的火扑灭。



▲上屏右侧的血槽显示的是伤者当前的伤势情况。

黑与白的命运裁决

有罪×无罪

2009年5月21日 日本法庭将正式引入陪审员制度 即从国民中选出审判员 让他们与法官共同参与案件审理 NBGI也预定于该制度实行的当天发售这款以陪审员制度为题材的推理AVG 玩家在游戏中扮演一名陪审员 从证物 证词中找出事件背后隐藏的真相 本作再现了法庭的独特紧迫感和临场感 并为每个事件赋予了耐人寻味的剧情

游戏的基本系统参照现实中法庭的审判程序 开庭第一天从开场陈词 证人询问等环节中获得各种证物和证词 在第二天的 评议 环节中和其他陪审员交换意见 在 终裁决中宣判被告是否有罪 在寻求真相的过程 [illegible] 家在评议环节中 [illegible] 为重要 玩家 [illegible] 己的意见 [illegible] 陪审员的意见后 [illegible] 不同的反应 [illegible] 议的结果 [illegible] 冤枉好人

▲ [illegible] 真实法庭 [illegible] 要的证据可以将其记录在案

为星球之光明而战的可爱噜咕

SouthPeak

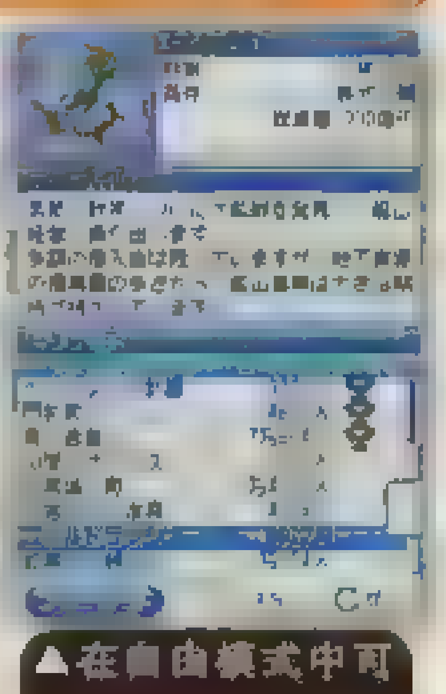


去年在X360上发售的《Roogoo》受到了广大玩家的一致好评，而NDS版的本作即将于一个月后闪亮登场！噜星球本是个被大量的魔法陨星包围着的快乐星球，居住在这个星球上的生物被称为噜咕。随着时间的推移，某些噜咕开始不安分起来，贪婪又腐败地夺走了魔法陨星，直至星球被黑暗笼罩。这些腐败的噜咕被称为咪姆，而玩家将成为正义的噜咕，与其他噜咕携手相助以挫败咪姆们的嚣张气焰，并夺回这些魔法陨星，恢复噜星球的昔日辉煌。魔法陨星是指不同颜色和形状的模型，玩家通过L、R键控制并旋转漂浮在空中的圆盘，使得掉落下来的各种模型能够顺利地穿过相对应形状的洞眼，当所有模型都安全到达最底层的圆盘上则任务完成。当然游戏远没有这么简单，除了要解除咪姆的各种干扰，玩家还得确保上方掉落下来的蛋、母鸡等的安全。游戏共设置了10大游戏场景、超过100个任务关卡，耐玩度极高，并支持4人同时联机对战，感兴趣的玩家不要错过了哦！



A列车で行こうDS

Artdink宣布旗下著名模拟游戏“《A列车行进》系列”正式登陆NDS，新作将于今年的4月23日与各位玩家见面。《A列车行进》是一款以铁道建设为中心的模拟经营类游戏，在游戏中玩家要扮演铁道公司的管理者，通过规划路线、设立车站和修筑铁道等方式来促进城市的发展。本作收录了包括练习地图在内的共12幅地图，每幅地图都有着不同的过关条件，像是达到一定的资产数量、受灾街道的复兴和创建旅游城市等等，都等着身为管理者的你来解决。并且本作还搭载了一个3D镜头模式，在这个模式中玩家可以选择搭乘巴士或列车在城市里进行游览，沿路欣赏自己亲手创造出来的城市的迷人风光。



▲在自由模式中可以任意设定地图的过关条件

Atelier Annie

アニーのアトリエ

光环 视频收录

文 晴天

美编 咕噜

B 攻略

アニーのアトリエ～セラ島の錬金術士～

虽然在掌机上的前作因为“重大BUG”和粗糙的游戏系统让不少系列玩家大跌眼镜，不过这次同样以“赚钱”主题出击的新作还是针对掌机的特性做出了更多人性化的改变，即使在游戏的整体感觉上已经回归到了“[illegible]原点”，但只要你不反对体验“经营游戏”的乐趣，那么在它如天籁的游戏配乐中你一定能够愉快得度过赛拉岛上的每一天。



度假村运营指南

作为本作的核心主题，度假村的计划从完成“炼金术大会第2回课题”后便可正式展开，前往[illegible]与[illegible]对话选择[illegible]运营”下的“建设设施”就可以修建新的娱乐设施，而由于赛拉岛本身的土地有限，每一页的设施都只能选择其中之一进行建造，[illegible]设施[illegible]总计10种设施，在每个周[illegible]最多都只能建造5种[illegible]，[illegible]对已有的设施进行升级，每种设施最大可升至LV3，而且每次升级工程必须在设施的人气分别达到80和100以上才能进行。

[illegible]ゴーアル

色々な温泉が楽しめる施設だぞ。
主に温泉に関した仕事があるぞ。
難易度：★★★★

娱乐设施升级一览

名称	区域	LV1	LV2	LV3
公园	1	1000万	117万	383万
スパ	1	2300万	320万	970万
剧场	2	2000万	273万	850万
美术馆	2	2900万	400万	1210万
游园地	3	1500万	195万	600万
ビーチ	3	1700万	234万	730万
洋果子店	4	1000万	117万	383万
[illegible]	4	[illegible]万	[illegible]万	484万
ホテル	5	[illegible]万	[illegible]万	484万
水族馆	5	2600万	350万	1100万

资金收益

[illegible]

同伴	优势设施	劣势设施
ハンス	美术馆、ホテル、剧场	洋果子店 ビーチ
シェリア	公园 スパ ビーチ 游园地	美术馆 ホテル 剧场
フィズ	ホテル スパ 剧场 洋果子店 水族馆 ビーチ	游园地
ギルベルト	水族馆 バザール	剧场 美术馆 洋果子店
カイル	剧场 美术馆 游园地 ス	ビーチ 美术馆
ヒュウ	ビーチ 游园地	剧场 美术馆 バザール
リーズ	ホテル バザール 洋果子店	美术馆 剧场

迷你游戏

[illegible]

普通类

アイテムひろい

所属设施　洋果子店、バザール

使用触控笔先点击安妮后不要放开，拖动其左右移动接住上方掉落的道具，接到的道具会全部作为奖励，适合收集调合素材。

くすだま割り

所属设施　ホテル、美术馆、剧场、水族馆

使用触控笔拉动下方的绳索打开彩蛋，大奖会赠送相当多的食物，省去了调合回复药品以及完成相关收集任务所需的时间。

まき割り

所属设施　スパ、公园

使用触控笔从下屏幕的木桩中心自上而下划过，在规定时间内砍完木桩即可。

ぷにぷにたたき

所属设施　游园地、ビーチ

在规定时间内使用触控笔点击不停出现的布丁怪，中途点到炸弹会中断连锁数，超过一定分数可以获得奖品。

特殊类

おみやげを揃えよう

考验玩家记忆力的小游戏，根据画面下方的提示使用触控笔点击对应的方格即可。

元气に呼び込み

当下屏幕的话筒音量接近极限时使用触控笔点击话筒会按比例提升“关注度”，在规定时间内如果达到300%的极限同样需要尽可能多的点击，不然“关注度”会快速下降。

オーブン

使用触控笔旋转右侧的齿轮累积右侧的计量槽，在规定时间内尽可能保证其接近“标尺”即可。

つくえみがき

使用触控笔在下屏幕中左右划动，同时需要注意不能让右侧的计量槽达到极限，否则会因为疲惫而无法继续擦除的动作，在规定时间内让下屏幕达到“闪闪发亮”的程度即可。



调合系统介绍

本作的调合系统较以往的作品进行了简化，主要分为"通常调合"和"特征引き调合（特征赋予调合）"两种。前者拥有对应的素材和配方书即可进行，后者则需要事先调合出附带"特征"的中和剂再与完成品混合来赋予已知的"特征"来调合物品。

名称	可赋予特征
中和剂1	デカイ　金色　白い
中和剂2	赤い　デカイ　青い　黄色い　ハイパワー
中和剂3	普通の　绿色　いいかおり
中和剂4	赤い　紫色　オレンジ色　カッコイイ
中和剂5	黑い　高品质
中和剂6	普通の　ちっこい　カワイイ

中和剂

作为游戏中赋予物品"特征"的唯一手段，玩家必须在"图书馆"购买[illegible]炼金术讲座的书籍才能在调合时使用对应的中和剂。同一种中和剂最终合成的属性只有一种，但是完成品会根据素材所带的特征而改变（使用具带特征的素材并不100%合成对应特征的中和剂），所以素材调合需保存记录。合成时选择"特征引き调合"会100%附加对应的特征，而选择"通常调合"再追加具带特征的中和剂则有一定几率让完成品附带中和剂的特征。适用于某些时候需要满足任务的要求，但却没有收集到对应"特征"的情况。

炼金机材

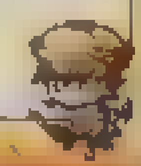
由于游戏初期调合不同类别的物品需有[illegible]，所以为了[illegible]调合时选择最适合的"炼金机材"也是[illegible]。炼金机材主要在"杂货屋"[illegible]以及[illegible]进行[illegible]。[illegible]以下标记为★的道具[illegible]使用同一炼金机材调合物品的次数增加，其等级也会不断上升，最高可达LV6。此时[illegible]调合失败[illegible]。

炼金机材	调合物品类别
普通いかま	全种类
普通の料理道具	食料　药品
普通のフラスコ	药品　中和剂　ろっそく
普通反射炉	武器　防具　饰品
炼金术のかまど	药品　饰品

アイテム図鑑　No.461



反射炉ＬＶ６。
もしも伝説の鍛冶屋がいたら、きっと使っているはずの究極の炉だよ！
武具やアクセサリー調合にぴったり。



可购买道具一览

为了[illegible]各位玩家[illegible]，以下[illegible]出[illegible]
[illegible]

杂货屋

炼金术大会第2回课题开始

- にんしん　赤い)
- モクモクタケ（普通の）
- 美食きのこ（いいかおり）
- シャリオミルク（普通の）
- 岩さとう（普通の）
- 小麦粉（普通の）
- パイン（黄色い）
- うに（青い）
- あさつゆのしずく（普通の）
- ニューズ（普通の）
- ヘラドナ（普通の）
- きんまとまれ（普通の
- 天然クリーム（普通の）
- ナット（赤 ）
- 魔法の草（普通の）
- くず木（普通の）
- クレイン草（普通の）
- くろくろ草 普通の）
- 湖の天然水（普通の）
- テメフィ　ンス　赤い）
- 不死鳥の羽 赤い）
- ほうれんそう（緑色）
- スイートキューブ（普通の）
- みつろう（普通の）
- カレイトスト　ン（普通の）
- しらにっ石（いいかおり）
- ミルキージエム（普通の）
- レジエン石（普通の）
- ポリッシュ（普通の）
- キラキラの砂 普通の）
- 黒ねんど（黒い）
- ふわ毛（普通の）
- 绿矿石 绿色）
- かんえん（普通の）
- ピーマン（绿色）
- たるのカケラ（普通の）
- ホットキューブ（普通の）
- ★普通の料理道具
- ★普通のフラスコ
- たきゅうきの玉 普通の）
- カイカーの実（青 ）
- 火山の燃える砂（普通の）

炼金术大会第3回课题开始

- 国宝虫の糸 普通の）
- 魔女のノメ（普通の，
- ブチアイヒェ（普通の，
- 金ノヤク（金色，
- ム　ノエル（白い）
- 魔法の草（金色）
- アンコクタケ（黒い）
- ★普通反射炉
- ★炼金术のたまご
- フェスト砂（普通の）
- 何かのたまご（普通の）

炼金术大会第4回课题开始

- みすかね（普通の）
- 树冰石（普通の）
- 青矿石（青い）
- みわくの花（普通の）
- クニークルスの毛（白い）

炼金术大会第5回课题开始

- ?とりき（普通の）
- 云のかけら（白い）
- 赤矿石（赤い）
- ?ルメ（普通の，
- キノゲマゲ（青い）
- サルティ　ネ（青い）

炼金术大会第[illegible]回课题开始

- ?ーンの実（普通の）
- グラセン矿石（普通の）

图书馆

炼金术大会第2回课题开始

- サ・石
- オレと爆弹
- オット　ル炼金术
- 料理の炼金术
- ★炼金术讲座2
- タク、なま果子1
- たつじん料理
- 日曜大工
- アス　ートの道1
- ★赤い事典
- ★青い事典

炼金术大会第3回课题开始

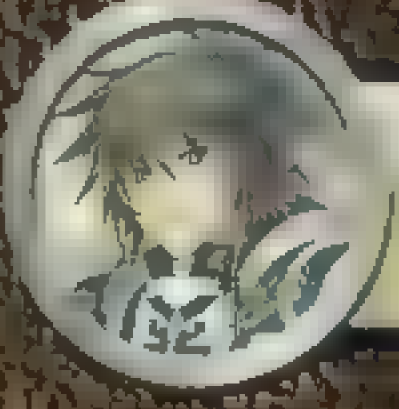
- オレと爆弹2
- ★炼金术讲座3
- ★炼金术讲座4
- 禁断の书
- タク、なま果子2
- 炼金术大好き
- アクセサリの本
- 女の子のオシャレ
- みせえ オシャレ
- ★黄色い事典
- ★緑の事典
- ★紫い事典

炼金术大会第4回课题开始

- 金羊毛の书
- 甘党な锻冶屋の本
- 甘党な锻冶屋の书
- 贵族の世界2
- 生命の神秘
- 神秘トーク
- おつえんカタログ
- アスリートの道2

炼金术大会第5回课题开始

- エルスターラリオ
- 伟人のレシピ
- 续・神秘ト　ク





[illegible]



战斗系统

在迷宫中的采集点连续采集道具或移动超过2天以上就必然会触发与杂兵的战斗。此时除了使用普通武器进行攻击外，根据玩家是否在[illegible]中按×键设置的同伴位置，同伴在战斗中能够使用的技能也会发生变化。另外第二列最初显示为[illegible]的项目属于同伴的"特殊技能"，只有当角色羁绊达到一定数值时才能使用，并且同一场战斗内只有一次（后期可以使用[illegible]的自制道具恢复使用次数）。最后如果玩家需要更换队员，必须先进入菜单下的[illegible]，将光标移动到需要替换出战的同伴身上并按下○键，最后再与其他同伴对话选择[illegible]即可。

全角色技能一览

角色	技能名称	技能效果
アニー	身を守る（前）	减轻物理攻击对自己所造成的伤害
	炼金术の极意（后）	使我方全体攻击和回复系道具的效果上升
	代打ペペ！（前）	让沛沛给予敌方单体物理伤害
	ペペの恶戏（后）	强制取消一名敌人的行动
ハンス	身を守る（前）	减轻物理攻击对自己所造成的伤害
	的确な指示（后）	提高我方单体的会心一击率
	ブラスト（前）	给予敌方全体物理伤害
	ウィルブロウ（后）	根据物理和魔法攻击力给予敌人伤害
シェリア	反击（前）	使用后受到敌人攻击必然反击
	药草ジュース（后）	[illegible]
	挑发（前）	吸引敌人攻击自己
	疾风迅雷（后）	根据自己的敏捷值给予敌人伤害
ティズ	身を守る（前）	减轻物理攻击对自己所造成的伤害
	料理の腕前（后）	[illegible]
	ハウリング（前）	给予敌方单体物理伤害并降低其回避率
	满汉全席（后）	完全回复我方单体的HP
キルヘルト	ファガラッハ（前）	有一定几率将敌方单体驱逐出战斗
	兜割り（后）	降低敌方单体的物理防御力
	ノックバック（前）	[illegible]
	火事场の力（后）	减少HP并给予敌方单体巨大伤害
カイル	付け烧刃（前）	提高我方单体的物理攻击力
	カスタマイズ（后）	提升攻击系道具的效果
	フラムもどき（前）	给予敌方全体魔法伤害
	エッキテル（后）	给予敌方单体物理伤害并强制取消其行动
ビエウ	见切り（前）	[illegible]
	抜き取り（后）	有一定几率获得敌人持有的道具
	トラップ（前）	在敌人的方格设置炸弹，每次当其行动时都给予其魔法伤害
	とんずら（后）	[illegible]
リーズ	身を守る（前）	减轻物理攻击对自己所造成的伤害
	ギフト（后）	[illegible]
	ブリッツ（前）	给予敌方单体魔法伤害并降低其魔法防御
	リトライ（后）	让已经行动的同伴再行动一次



任务相关

由于本作主线流程进行方式的特殊性，在平时的空闲时间玩家主要需要完成以下三类任务来保证[illegible]的属性运作，甚至改变游戏的最终结局。以下的所有任务都以[illegible]调合指定的物品为主，除了在迷宫的时间外，玩家还要事先计算好调合物品必须耗费的时间，以避免出现任务失败的情况。

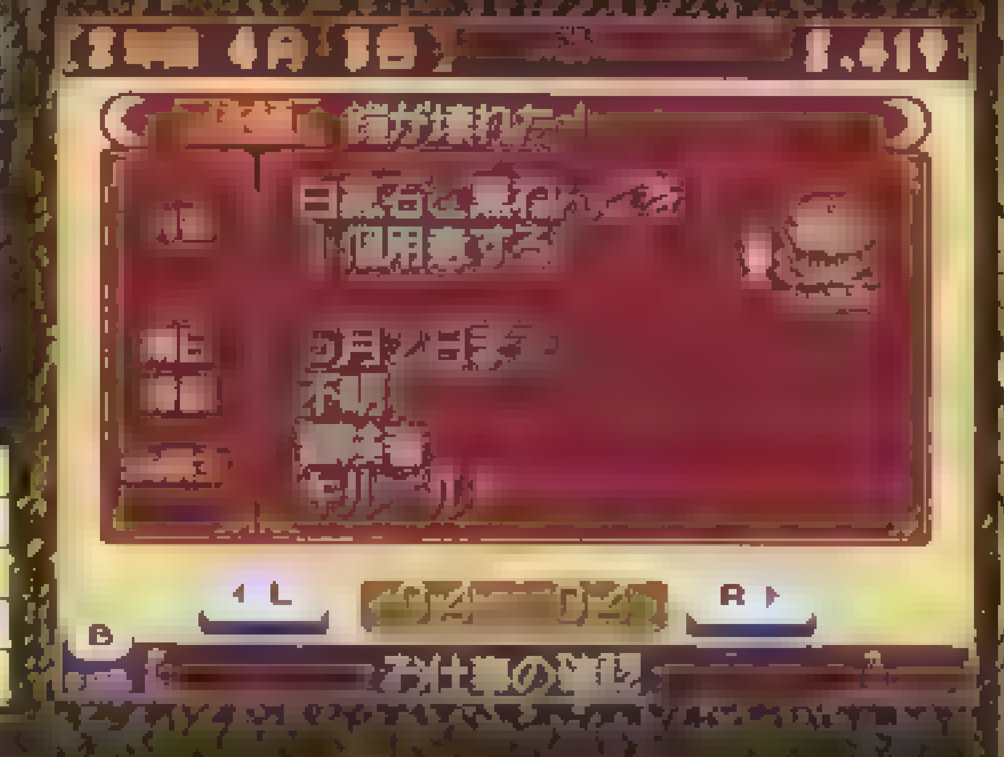
公会任务

[illegible]冒险者[illegible]对任务进行选择[illegible]可以接受的任务[illegible]与根据玩家目前所能收集到的素材[illegible]有的物品情报[illegible]无论是接受任务[illegible]完成任务[illegible]都可以根据实际的需求来[illegible]调合任务[illegible]的情况下[illegible]任务，但获得的实际报酬会低于任务说明的预期值。[illegible]调和出指定的物品[illegible]的报酬[illegible]另外[illegible]提升[illegible]上限为100[illegible]200[illegible]为300[illegible]当达到[illegible]完成任务不会再有提升人气的效果。

标记	表示效果
★	已经持有任务所需，且数量和特征都符合的道具
-	已经持有任务所需数量的道具
	可以调合任务所需道具
?	目前没有获得过任务所需的道具
不满	已经持有任务道具，但数量不足

友情任务

[illegible]着同伴的不断加入，满足一定的条件后，[illegible]对应同伴的该类任务。此类任务的报酬不算多，不过却能收集到正常情况下无法取得的配方书（标记为★的项目），而且随着同伴友好度的上升（可以在[illegible]中的人物状态中查看），[illegible]的结局也会发生变化。另外让不同的同伴[illegible]在冒险中不断战斗，也会慢慢提高友好度。



ヘンス

加入方法	剧情自动加入		
所处地点	实行委员会本部		
任务名称	**时间限制**	**所需物品**	**报酬**
大会実行委員も楽しくない	20天	1个よ毛の つ	ドルム ク 普通い）
眼睛疲劳	40天	1个 ょ い目药	チ スケ キ（普通の）
まか 症を治せ	50天	1个メルク ウェディ	无
大会実行委員達のお花见	30天	1个太阳のカケ	ふかねの杖（普通の）
无 した书类	35天	1个宇宙のかみかり	★魔族の世界1（普通の）

タニリア

加入方法	第一次进入"实行委员会本部"		
所处地点	实行委员会本部		
任务名称	**时间限制**	**所需物品**	**报酬**
中和剤の使いみち	10天	1个中和剤1	1000 ォ ル
试作品	35天	1个ホ トチップ	1000 ォ ル

フィズ

加入方法	前往"レストラン"结识她，然后多次返回"アト エ"		
所处地点	レストラン		
任务名称	**时间限制**	**所需物品**	**报酬**
レストランの新メニュー	15天	1个アイセンハール	冒険者の服（普通の）
フィズの料理自慢	10天	1个野菜盛り	野菜シチュ（普通の）
褒奖めされたし	10天	1个シャリオミルク	カステエラ（普通の）
お店の掃除が大変	30天	1个生 てるきうさん	タンシオ（高い）
お店の飾り付け	35天	1个 カ ラブ	イアリ グ（普通の）

ギルベルト

加入方法	多次进入"冒険者ギルド"让其成为同伴
所处地点	冒険者ギルド

任务名称	时间限制	所需物品	报酬
切れ味が落ちた长剑	20天	1个けんま剤	1000コール
鎧か坏れた	30天	黒ねんど和白矿石各1个	プレートメイル（普通の）
剑士の醍醐味？	15天	1个メガフラム	短剑（普通の）
力か欲しい	65天	1个リュヒヒアス	1000コール
剑士のおしゃれ	20天	1个国宝ぬの	鉄のむねあて（普通の）

カイル

加入方法	多次进入"武器屋"让其成为同伴
所处地点	武器屋

任务名称	时间限制	所需物品	报酬
机械文明发展のため	10天	1个黒[illegible]カタマリ	500コ[illegible]ル
炼金术か欲しい	25天	1个原初のたまご	1000コール
生きているか见たい	40天	1个生きてるモ[illegible]プ	ガラス玉（普通の）
その气になれば	45天	1个エムロ[illegible]ト	エムロート（普通の）
机械士は伊达じゃない	25天	1个カブファイト	无

ヒュウ

加入方法	多次进入"中央广场"让其成为同伴
所处地点	中央广场

任务名称	时间限制	所需物品	报酬
ヒュウの好物	20天	1个野菜シチュ	シチュー（普通の）
こだわりブ[illegible]グル	20天	1个ガラス玉	チョコラート（普通の）
冒险家の装备	10天	1个おしおきローブ	500コール
方向音痴を直せ	10天	1个ちきゅうぎ	カスタニエヘルク（普通の）
非常食か生命线	20天	1个ココロ[illegible]	短剑（普通の）

リーズ

加入方法	完成"炼金术大会第4回课题"
所处地点	杂货屋

任务名称	时间限制	所需物品	报酬
アレが欲しい	10天	1个黒ねんど	黒ねんど（黒い）
コレが欲しい	15天	1个赤矿石	赤矿石（赤い）
お金儲けしない？	35天	1个生きてるホウキ	生きてるホウキ（普通の）×5 生きてるぞうきん（普通の）×5
デザインセンス	15天	1个国宝ぬの	すごくヘンな服（普通の）
先辈炼金术士の杂……	55天	1个ア[illegible]ター[illegible]	★[illegible]ヒタ[illegible]ゼン医学（普通の）

设施任务

如果玩家想让度假村每个月的盈利不断增长，与娱乐设施的管理员对话并完成该类任务提升人气是不可或缺的前提条件。不同的娱乐设施要求玩家收集的道具会根据自身的特色而变化，其中第一次进入设施所接到的是采收集类任务，建议玩家优先完成。之后再次进入设施会出现新的动物，与其对话依次选择"采取の话题"[illegible]，可以前往指定的迷宫采集素材，最后再将[illegible]

[illegible]



公园

任务名称	完成方法
性悪きつね	前往石切场 花1000コール雇用动物
噴水の水质改善计画1	调合5个じょうりゅう水（普通の）
噴水の水质改善计画2	调合10个じょうりゅう水（普通の）
噴水の水质改善计画3	收集30个クレイン草（普通の）
植物を増やそう计画1★	收集30个ベラトナ（普通の）
植物を増やそう计画2	收集10个ヘラトナ（いいかおり）
植物を増やそう计画3	收集10个ヘラトナ（いいかおり）
植物元气计画1	调合5个アルテナの水（普通の）
植物元气计画2	调合10个アルテナの水（普通の）
植物元气计画3	调合15个アルテナの水（普通の）
植物元气计画4	调合5个ルミネセンス水（普通の）
植物元气计画5	调合10个ルミネセンス水（普通の）
植物元气计画6	调合15个ルミネセンス水（普通の）
植物元气计画7	调合5个植物荣养剂（普通の）
植物パラダイス计画1	调合10个植物荣养剂（普通の）
植物パラダイス计画2	调合15个植物荣养剂（普通の）
植物パラダイス计画3	收集10个みわくの花（いいかおり）
植物パラダイス计画4	收集10个みわくの花（金色）
植物パラダイス计画5	收集10个みわくの花（黒い）
植物パラダイス计画6	收集30个みわくの花（普通の）
园芸のお手伝い募集1	调合1个生きてるナワ（普通の）
园芸のお手伝い募集2	调合3个生きてるナワ（普通の）
园芸のお手伝い募集3	调合1个生きてるぞうきん（普通の）
园芸のお手伝い募集4	调合3个生きてるぞうきん（普通の）
园芸のお手伝い募集5	调合1个生きてるモップ（普通の）
园芸のお手伝い募集6	调合3个生きてるモップ（普通の）
园芸のお手伝い募集7	调合1个生きてるホウキ（普通の）
园芸のお手伝い募集8	调合3个生きてるホウキ（普通の）
至高の植物补完计画1	收集3个トンケルハイト（黄色い）
至高の植物补完计画3	收集3个トンケルハイト（赤い）
究极の噴水を求めて	调合1个世界れいこん水（普通の）

注：完成后获得[illegible]事典

[illegible]

任务名称	完成方法
性悪きつね	前往石切场 花1000コール雇用动物
温泉の床に木をしきたい	收集50个くず木（普通の）
温泉のお湯质を上げたい1	调合20个じょうりゅう水（普通の）
温泉のお湯质を上げたい2	调合25个じょうりゅう水（普通の）
温泉のお湯质を上げたい3	调合30个じょうりゅう水（普通の）
温泉をいろどりたい1	收集10个さんまいはね（普通の）
温泉をいろどりたい2	收集20个さんまいはね（普通の）
温泉をいろどりたい3	收集10个クレイン草（普通の）
温泉をいろどりたい4	收集20个クレイン草（普通の）
香り湯の材料がほしい1	收集30个ヘラドナ（普通の）
香り湯の材料がほしい2	收集10个ヘラトナ（いいかおり）
香り湯の材料がほしい3	收集10个ベラトナ（金色）
药湯の材料がほしい1	调合10个アルテナの水（普通の）
药湯の材料がほしい2	调合15个アルテナの水（普通の）
湯上がりの饮み物がほしい	调合5个上质なミルク（普通の）
温泉脉を掘り当てろ！	调合10个フラム（デカイ）
药湯の质を高めたい1	调合5个ルミネセンス水（普通の）
药湯の质を高めたい2	调合10个ルミネセンス水（普通の）
そうじの手伝いがほしい1	调合1个生きてるぞうきん（普通の）
そうじの手伝いがほしい2	调合3个生きてるぞうきん（普通の）
そうじの手伝いがほしい3	调合1个生きてるモップ（普通の）
そうじの手伝いがほしい4	调合3个生きてるモップ（普通の）
究极の药湯をめざして1	调合1个世界れいこん水（普通の）
究极の药湯をめざして2	调合3个世界れいこん水（普通の）
湯上がりのデザート1	调合1个シュエルアイス（普通の）
湯上がりのデザート2	调合3个シュエルアイス（普通の）
不死鸟の水を1个	调合1个不死鸟の水（普通の）
新たな温泉脉を発见て	调合3个テラフラム（ちっこい）
传说の湯	调合1个传说の水（普通の）
燃料が不足中	收集20个石炭（黒い）
まさに传说の名湯へ	收集15个[illegible]の花（白い）

注：完成后获得[illegible]事典

剧场

任务名称	完成方法
実りのたね	前往2次"実りの森"触发强制战斗并获得胜利
活剧用の小道具1	调合1个短剑（青い）
活剧用の小道具2	调合1个短剑（赤い）
活剧用の小道具3	调合3个短剑（赤い）
活剧用の小道具4	调合1个スレイヤーソード（赤い）
活剧用の小道具5	调合1个冒险者の服（黄色い）
活剧用の小道具6	调合1个スピア（赤い）
活剧用の小道具7	调合2个鉄のむねあて（青い）
活剧用の小道具8	调合2个アマルカタ（赤い）
活剧用の小道具9	调合2个グラセンソード（赤い）
活剧用の小道具10	调合1个ハスタートノート（紫色）
ミュージカル用の衣装1	调合1个オルドールの服（青い）
ミュージカル用の衣装2★	调合1个オルドールの服（赤い）
ミュージカル用の衣装3	调合1个ごうふう服（青い）
ミュージカル用の衣装4	调合5个マジカルネット（普通の）
ミュージカル用の衣装5	调合1个アイスリング（普通の）
ミュージカル用の衣装6	调合1个マジカルクラゲ（普通の）
ミュージカル用の衣装7	调合2个メルクリウスアイ（普通の）
ミュージカル用の衣装8	调合1个天使の剑（黄色い）
ミュージカル用の衣装9	调合1个女神の剑（黄色い）
ミュージカル用の衣装10	调合1个天使のよろい（黄色い）
ミュージカル用の衣装11	调合1个女神のよろい（黄色い）
ミュージカル用の衣装12	调合1个アディーグソー（黄色い）
喜剧用の衣装1	调合2个トゲトゲのよろい（赤い）
喜剧用の衣装2	调合2个传说のカツラ（普通の）
喜剧用の衣装3★	调合1个トロピカル水着（紫色）
剧团员の清凉饮料	调合3个アルテナの水（普通の）
舞台の小道具	调合3个木箱（普通の）
金色の爆发效果道具	调合15个フラム（金色）
オペラの衣装1	调合1个スティールドレス（黄色い）
オペラの衣装2	调合1个王女のドレス（紫色）

注1：完成后获得[illegible]事典
注2：[illegible]

美术馆

任务名称	完成方法
実りのたぬき	前往2次"実りの森"触发强制战斗并获得胜利
展示品の追加1	收集1个砂金（金色）
展示品の追加2	收集3个砂金（金色）
展示品の追加3	收集3个国宝虫つ丝（普通の）
展示品の追加4	收集2个国宝ぬの（普通の）
展示品の追加5★	收集3个国宝ぬの（普通の）
艺术的なオブジェの展示1	调合1个アイゼンバレッタ（普通の）
艺术的なオブジェの展示2	调合1个アートなたる（金色）
艺术的なオブジェの展示3	调合1个炎のカフス（普通の）
艺术的なオブジェの展示4	调合1个太阳のカフス（普通の）
艺术的なオブジェの展示5	调合1个ちきゅうぎ（デカイ）
艺术的なオブジェの展示6	调合2个アートなたる（金色）
艺术的なオブジェの展示7	调合1个风のオーブ（高品质）
艺术的なオブジェの展示8	调合[illegible]个[illegible]のオーブ（高品质）
珍しい宝石の展示1	调合1个サファイール（普通の）
珍しい宝石の展示2	调合1个サファイール（デカイ）
珍しい宝石の展示3	调合1个サファイール（高品质）
珍しい宝石の展示4	调合1个リュビ（普通の）
珍しい宝石の展示5	调合1个リュビ（デカイ）
珍しい宝石の展示6	调合1个リュビ（高品质）
珍しい武器の展示	调合1个[illegible]のつるぎ（普通の）
珍しいオブジェの展示	收集1个水晶のどくろ（普通の）
历史的なオブジェの展示	收集[illegible]个[illegible]のコイン（普通の）
历史的なオブジェの展示1	调合1个金のコイン（金色）
历史的なオブジェの展示2	调合1个金のコイン（金色）
历史的なオブジェの展示3	调合1个[illegible]の石版（普通の）
传说的なオブジェの展示4	调合1个[illegible]ニア[illegible]ーム（普通の）
传说的なオブジェの展示5	调合1个传说の雕刻（普通の）
传说的なオブジェの展示6	调合1个传说の名画（普通の）
传说的なオブジェの展示7	调合1个贤者の石（普通の）
神话的な宝石の展示	调合1个至高の宝石（普通の）

游园地

任务名称	完成方法
べらんめえな悩み	调合出1个"げきかいシェー"并前往2次"滝つぼ"与青蛙对话
名物ドリンクを发卖	调合5个ホットミルク（普通の）
名物スイーツを发卖1	调合5个カントホルツ（普通の）
名物スイーツを发卖2	调合10个ドラジエ（普通の）
名物スイーツを发卖3★	调合10个チョコラット（普通の）
夜空に花火を上げたい1	调合1个フラム（普通の）
夜空に花火を上げたい2	调合3个フラム（普通の）
新アトラクションの资材1	调合5个シュヴェアメタル（普通の）
新名物ドリンクを发卖	调合5个ホットチョコ（普通の）
名物スイーツを发卖3	调合10个ココロン（普通の）
感じるクリーンキーパー1	调合5个生きてるぞうきん（カワイイ）
感じるクリーンキーパー2	调合5个生きてるモップ（カワイイ）
感じるクリーンキーパー3	调合5个生きてるホウキ（カワイイ）
新アトラクションの资材2	调合5个カブファイト（普通の）
夜空をいろどる大花火1	调合1个メガフラム（普通の）
夜空をいろどる大花火2	调合2个メガフラム（デカイ）
新アトラクションの资材3	调合5个タイタニウム（普通の）
昼夜逆转の大花火1	调合1个ギガフラム（普通の）
昼夜逆转の大花火2	调合1个ギガフラム（デカイ）
新アトラクションの资材4	调合5个ブラディーン（普通の）
新アトラクションの资材5	调合1个エムロード（普通の）
新アトラクションの资材6	调合1个エムロード（デカイ）
新アトラクションの资材7	调合1个エムロード（高品质）
パレード用の衣装1	调合1个[illegible]ドレス（黄色）
パレード用の衣装2	调合1个モ[illegible]ニング（黄色い）
パレード用の衣装3	调合1个[illegible]な服（绿色）
未知のファンタジー体验1	调合1个テラフラム（普通の）
未知のファンタジー体验2	调合1个テラフラム（デカイ）
パレード用の衣装4	调合1个甘い服（青い）
パレードの主役衣装	调合1个王女のドレス（黄色）
パレード用の衣装5	调合1个ステインルドレス（紫色）

ビーチ

任务名称	完成方法
べらんめえな悩み	调合出1个"げきかいシェー"并前往2次"滝つぼ"与青蛙对话
海の店の料理メニュー1	调合2个野菜盛り（普通の）
海の店の料理メニュー2	调合2个野菜盛り（デカイ）
海の店の料理メニュー3	调合2个野菜盛り（おいしい）
海の店の料理メニュー4	调合2个キノコ盛り（普通の）
海の店の料理メニュー5	调合2个キノコ盛り（デカイ）
海の店の料理メニュー6	调合1个キノコ盛り（おいしい）
海の店の料理メニュー7	调合2个野菜シチュー（普通の）
ビーチをもっとキレイに1	收集20个キラキラの砂（普通の）
ビーチをもっとキレイに2	收集30个キラキラの砂（普通の）
泳いだ後のドリンク1	调合3个ベインジュース（普通の）
泳いだ後のドリンク2	调合6个ベインジュース（デカイ）
海の店の料理メニュー8	调合3个ハッサア（普通の）
海の店の料理メニュー9	调合5个エスカベーシュ（普通の）
海の店の料理メニュー10	调合5个エスカベーシュ（ハイパワー）
海の店の料理メニュー11	调合5个エスカベーシュ（高品质）
泳いだ後のドリンク3	调合5个グリーンジュース（普通の）
泳いだ後のドリンク4	调合8个グリーンジュース（デカイ）
泳いだ後のドリンク5	调合5个[illegible]ジュース（普通の）
泳いだ後のドリンク6	调合5个[illegible]ジュース（デカイ）
泳いだ後のフード1	调合3个トロピカル盛り（普通の）
泳いだ後のフード2	调合3个トロピカル盛り（デカイ）
ゴージャスなメニュー1	调合3个金のしおやき（普通の）
ゴージャスなメニュー2	调合3个金のしおやき（ハイパワー）
ゴージャスなメニュー3	调合3个金のしおやき（高品质）
新しい食感の新メニュー1	调合3个トロピカル[illegible]（普通の）
新しい食感の新メニュー2	调合3个トロピカルノハ[illegible]（デカイ）
冷たいスイーツメニュー1	调合[illegible]个[illegible]プディング（デカイ）
冷たいスイーツメニュー2	调合1个[illegible]なアイス（オレンジ色）
冷たいスイーツメニュー3	调合1个トロピカルアイス（デカイ）
ビューティフルな水着	调合1个トロピカル水着（紫色）

洋菓子店

任务名称	完成方法
心かよっ上	前往3次"冰の森"触发兔子相关的事件
定番のスイーツ1	调合5个アイセンバール(普通の)
定番のスイーツ2	调合10个アイゼンバール(普通の)
定番のスイーツ3	调合20个アイゼンバール(普通の)
定番のスイーツ4	调合5个カントホルン(普通の)
定番のスイーツ5	调合10个カントホルン(普通の)
定番のスイーツ6	调合20个カントホルン(普通の)
定番のスイーツ7	调合5个トランェ(普通の)
定番のスイーツ8	调合10个トランェ(普通の)
定番のスイーツ9	调合20个トランェ(普通の)
定番のスイーツ10	调合10个カステエラ(普通の)
タウ…ュ の发卖	调合10个シェー(普通の)
おもしろスイーツの发卖	调合10个すきかシュー(普通の)
新スイーツの发卖1	调合5个チョコラント(普通の)
新スイーツの发卖2	调合10个チョコラート(普通の)
新スイーツの发卖3	调合10个コロン(普通の)
新スイーツの发卖4	调合10个カスターエヘルゲ(普通の)
新スイーツの发卖5	调合10个ふわプディング(普通の)
新スイーツの发卖6	调合10个あたしのケーキ(普通の)
新スイーツの发卖7	调合10个チーズケーキ(普通の)
ゴールドスイーツ1	调合10个チーズケーキ(金色)
新スイーツの发卖8	调合10个チーズケーキ(デカイ)
新スイーツの发卖9	调合10个チーズケーキ(カワイイ
新スイーツの发卖10	调合10个チーズケーキ(…)
新スイーツの发卖11	调合5个シェルアイス(普通の)
ゴールドスイーツ2	调合5个シェルアイス(金色)
新スイーツの发卖12	调合5个ザッハトルテ(普通の)
ゴールドスイーツ3	调合5个ザッハトルテ(金色
新スイーツの发卖13	调合5个ザッハトルテ(白、)
…スイーツの发卖	调合5个ザッハトルテ(ハイ…ワ
至高のスイーツ	调合5个ザッハトルテ(高品质

バザール

任务名称	完成方法
心かよっは	前往3次"冰の森"触发兔子相关的事件
料理店のメニュー1	调合1个野菜盛り(普通の)
料理店のメニュー2	调合2个野菜盛り(普通の)
料理店のメニュー3	调合1个キノコ盛り(普通の)
料理店のメニュー4	调合2个キノコ盛り(普通の)
料理店のメニュー5★	调合1个野菜シチュー(普通の)
料理店のメニュー6	调合2个野菜シチュー(普通の)
食材店の商品1★	调合3个シャリオチーズ(普通の)
食材店の商品2	调合5个シャリオチーズ(普通の)
ジュース店のメニュー1	调合2个グリーンジュース(普通の)
ジュース店のメニュー2	调合5个グリーンジュース(普通の)
ジュース店のメニュー3	调合2个にんじんジュース(普通の)
ジュース店のメニュー4	调合5个にんじんジュース(普通の)
杂货屋さんの商品1	调合1个おしおきロープ(普通の)
杂货屋さんの商品2	调合3个おしおきロープ(普通の)
杂货屋さんの商品3	调合1个ち…ゅうき(普通の)
お菓子屋さんのメニュー1	调合10个コロン(普通の)
お菓子屋さんのメニュー2	调合20个コロン(普通の)
ケーキ屋さんのメニュー1	调合5个あたしのケーキ(普通の)
ケーキ屋さんのメニュー2	调合10个あたしのケーキ(普通の
药屋さんの商品1	调合5个ウイ…ちんこつ(普通の)
药屋さんの商品2	调合10个ウイ…ちんこつ(普通の)
药屋さんの商品3	调合3个ホーンサン(普通の)
药屋さんの商品4	调合5个ホー…ン(普通の)
药屋さんの商品5	调合3个ウロボホーンョ(普通の)
くつ屋さんの商品1	调合1个…ティアのくつ(普通の)
くつ屋さんの商品2	调合2个…ティアのくつ(普通の)
服屋さんの商品1	调合1个清らかな服(黄色)
服屋さんの商品2	调合1个天使のよろい(紫色)
服屋さんの商品3	调合1个すごくへんな服(紫色
服屋さんの商品4	调合1个甘い服(黄色)

注1: [illegible]

注2: [illegible]

ホテル

任务名称	完成方法
わかまじまきょしぐら、	调合出1个マンカルホンホン并前往2次"离岛"与小猫对话
ホテルの料理メニュー1	调合1个野菜盛り(普通の)
ホテルの料理メニュー2	调合1个野菜盛り(デカイ)
ホテルの料理メニュー3	调合1个野菜盛り(す…こ…)
ホテルの料理メニュー4	调合1个キノコ盛り(普通の)
ホテルの料理メニュー5	调合1个キノコ盛り(デカイ)
ホテルの料理メニュー6	调合1个キノコ盛り(よつ…
ホテルの料理メニュー7	调合1个野菜シチュー(普通の)
ホテルの料理メニュー8	调合1个ハッソア(普通の)
ホテルの料理メニュー9	调合1个エスカベーシェ(普通の
ホテルの料理メニュー10	调合1个エスカベーシェ(ハイハワ
ホテルの料理メニュー11	调合1个エスカベーシェ(高品质
ホテルの料理メニュー12	调合1个金のしおやき(普通の
ホテルの料理メニュー13	调合1个金のしおやき(ハイパワー
ホテルの料理メニュー14	调合1个金のしおやき(高品质

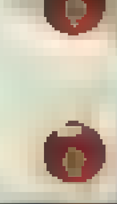
任务名称	完成方法
ヘルシートーク1	调合1个グリーンジュース(普通の
ヘルシートーク2	调合1个グリーンジュース(デカイ
ヘルシートーク3	调合1个にんじんジュース(普通の)
ヘルシートーク4	调合1个にんじんジュース(デカイ
ホテルの杂用系●	调合2个生きてるナワ(普通の)
ホテルの扫除系1	调合2个生きてるぞうきん(普通の
ホテルの扫除系2	调合2个生きてるモップ(普通の)
ホテルの扫除系3	调合2个生きてるホウキ(普通の)
ホテルに置く装饰品●	调合1个たきゅうぎ(普通の)
ホテル自慢のスイーツ1	调合3个あたしのケーキ(普通の
ホテル自慢のスイーツ2	调合3个チーズケーキ(普通の
香り丰かな红茶1●	调合3个あちこちティー(普通の
香り丰かな红茶2	调合3个あちこちティー(高品质)
香り丰かな红茶3	调合3个ネクタルティー(普通の)
戴れる番人	调合2个生きてるさる(カッコイイ)
スタッフの制服	调合2个モーニング(黄色)

水族馆

任务名称	完成方法
わがはいはネコじゃない	调合出1个"マンカルホンホン"并前往2次"离岛"与小短对话
キモかわいいお魚が必要1	收集10个デメフィッシュ（赤い）
キモかわいいお魚が必要2	收集10个デメフィッシュ（オレンジ色）
贝类が必要1	收集10个ムールシェル（ちっこい）
贝类が必要2	收集10个ムールシェル（デカイ）
水そうに石を敷きたい★	收集50个しっこう石（いいかおり）
古代の生物が必要1	收集10个コモンシェル（普通の）
古代の生物が必要2	调合10个コモンシェル（白い）
古代の生物が必要3	调合10个コモンシェル（金色）
古代の生物が必要4	收集8个シーラカンギョ（普通の）
古代の生物が必要5	调合8个シーラカンギョ（白い）
古代の生物が必要6	调合8个シーラカンギョ（金色）
ゴージャスなお魚が必要	收集40个金メダカ（金色）
魚の王様を迎えたい1	调合10个キングマグ（青い）
魚の王様を迎えたい2	调合10个キングマグ（黒い）
魚の王様を迎えたい2	调合10个キングマグ（金色）
群れをなす魚が必要1	收集30个ザルディーネ（青い）
群れをなす魚が必要2	收集8个ザルディーネ（白い）
群れをなす魚が必要3	收集8个ザルディーネ（黒い）
新すいそうの目玉が必要1	收集13个クラクラ（普通の）
新すいそうの目玉が必要2	调合13个クラクラ（赤い）
新すいそうの目玉が必要3	调合113个クラクラ（金色）
新すいそうの目玉が必要4	收集13个オクトーチュ（普通の）
新すいそうの目玉が必要5	调合13个オクトーチュ（白い）
新すいそうの目玉が必要6	调合13个オクトーチュ（金色）
怖いお魚様が必要1	收集3个レオンシャーク（普通の）
怖いお魚様が必要2	调合3个レオンシャーク（白い）
怖いお魚様が必要3	调合3个レオンシャーク（金色）
水族館のシンボルが必要1	收集3个テンジクザメ（普通の）
水族館のシンボルが必要2	调合3个テンジクザメ（赤い）
水族館のシンボルが必要3	调合3个テンジクザメ（金色）



主线任务攻略



主线流程中每年的9月和10月都会固定举行"炼金术大会课题"，而需要玩家向"实行委员会本部"的汉斯提交完成品的时候，有可能获得"金"、"银"、"铜"三种不同的评价和对应的度假村开发资金（攻略中以获得金评价为前提）。当游戏进行到3年目1月30日时会自动迎来结局，保存通关存档开始二周目可以继承角色等级、度假村设施以外的所有要素。

炼金术大会 第1回课题

与汉斯对话会接受"炼金术大会"的第一个课题，接着与沛沛对话选择"闻く"会了解"调合系统"的使用方法，最后依次选择"理解できた"和"通常调合"，再利用得到的"くず木"和"黒ねんど"合成出"店の看板"。

将完成品交给汉斯轻松达成"金"评价，接着从工房右下角切换场景开启"商店系统"，最后返回工房从汉斯处接到新课题，并在大地图上追加"滝つぼ"和"石切场"两个新迷宫，接着玩家可以进入村庄的每个地点结识店主，并在"实行委员会本部"让洁丽雅成为同伴。



炼金术大会 第2回课题

调合所需的"くず木"和"魔法の草"都可以直接在"杂货屋"购买，"じょうりゅう水"则需要使用在"滝つぼ"采集的"清凉な涌き水"进行合成，最后将调合出的1个"セラ岛の地图"交给汉斯获得1400万的奖金。

炼金术大会 第3回课题

调合所需的"骑士团の枪"可以直接在"武器屋"购买，"黒いカタマリ"需要使用"杂货屋"购买的"黒ねんど"进行调合。最后要让完成品附加"赤い"的特征，玩家必须事先在"图书馆"购买过"赤い事典"并合成出1个"中和剂2"，接着再进行"特征引き调合"选择"赤い"将所有材料进行调合，将完成品交给汉斯获得1700万的奖金。

炼金术大会 第4回课题

接受课题后先前往“杂货屋”花10000G从前作的女主人公莉兹（リーズ）处交换到新的配方书“リーズのレシピ”，接着利用直接可以在“杂货屋”购买的素材进行调合即可。完成品所需的“いいかおり”特征只能通过修建“スパ”完成任务获得，如果没有也不用担心，只需要赶在4月10日前调合出1个“イルガバイ（普通の）”也能获得2100万的奖金。

炼金术大会 第5回课题

接受课题后先前往“武器屋”与老板娘对话，接着在“実りの森”消灭石精灵有一定几率获得“水晶のどくろ”，并顺便在迷宫中采集“デメフィッシュ（紫色）”，然后返回“武器屋”与老板娘对话得知敌人的弱点是“紫色”，最后确保已经在“图书馆”购买过“紫の事典”，并返回“アトリエ”进行“特征引き调合”得到“ウォーハンマー（紫色）”，再前往“泷つぼ”进行BOSS战（优先消灭[illegible]降低魔防的ゴースト），胜利后返回“实行委员会本部”与汉斯对话得到2400万的奖金。

炼金术大会 第6回课题

任务所需的素材全部都可以在“杂货屋”中买到，只是需要分别调合而已，其中“国宝虫の丝”调合出“国宝ぬの”、“キラキラの砂”调合出“ガラス玉”；“あさつゆのしずく”调合出“メタスフィア”、“フエスト砂”调合出“けんま剂”；“赤矿石”、“绿矿石”、“青矿石”调合出“白矿石。准备齐全后利用在“実りの森”采集的“アンコクタケ（高品质）”调合出“中和剂5”，再将所有素材进行调合完成2个“大会纪念碑（高品质）”，交给汉斯获得2800万的奖金。





为了方便玩家利用有限的时间完成更多的任务，达到采集素材的最大效率，以下就为大家列出所有迷宫的详细资料[illegible]

泷つぼ	[illegible]	[illegible]
[illegible]	さんまいばね（普通の）	くるくる草（普通の）
[illegible]	清凉な涌き水（普通の）	ほうれんそう（赤い）
ランド（赤い）	龙の天然水（普通の）	ニューズ（ちっこい）
ランド（青い）	シランギョ（普通の）	ニューズ（デカイ）
スト トキューブ（普通の）	クレイン草（普通の）	清凉な涌き水（普通の）
	コモンシエル（普通の）	デメフィッシュ（赤い）
		[illegible]（青い）

天然クリーム（赤い）
やどりぎ（普通の）

ほうれんそう（緑色）
うに（普通の）
くず木（普通の）
天然クリーム（普通の）

くず木（普通の）
魔法の草（普通の）

不死鳥の羽（赤い）
さんまいばね（赤い）

名称	弱点	[illegible]
ぷにぷに	赤い	ぷにぷに玉、野生のにく
緑ぷに	赤	ぷにぷに玉
コモコモ	赤い	モコモス ほわ毛
モコモ	赤い	モコモス ほわ毛
ノヒングスター	青い	がんえん、何かのたまご、たるのカケラ
ラディ	黄色い	マンドラゴラの根、みわくの花

石切场

[illegible]

ミルキージェム（普通の）
ミルキージェム（緑色）
黒ねんど（黒い）
レジエン石（普通の）

みつろう（普通の）
ピーマン（赤い）
ピーマン（黄色い）

じゃこう石（いいかおり）
ミルキージェム（いいかおり）

ホットキューブ（普通の）
カレイドストーン（普通の）
ポリッシュ（普通の）

緑矿石（緑色）

たるのカケラ（金色）
魔法の草（デカイ）
がんえん（普通の）
キラキラの砂（普通の）

魔法の草（普通の）
さんまいばね（普通の）
ニューズ（普通の）

名称	[illegible]	掉落素材
ぷにぷに	赤い	ぷにぷに玉
緑ぷに	赤い	ぷにぷに玉
コモコモ	赤い	モコモス ほわ毛
モコモ	赤い	モコモス ほわ毛、野生のにく

実りの森

往返时间：4天
出现条件：1年目9月中旬出现

ランドー（デカイ）
モクモクタケ（カワイイ）
美食きのこ（デカイ）
プチアイヒエ（デカイ）

アンコクタケ（高品質）
みつろう（いいかおり）
ベラドナ（金色）
パイン（黄色い）
パイン（デカイ）
プチアイヒエ（普通の）
せかいじゅの叶（普通の）
せかいじゅの叶（赤い）

にんじん（デカイ）
にんじん（緑色）
デメフィッシュ（カッコイイ）
デメフィッシュ（紫色）
竜女のツメ（普通の）
美食きのこ（金色）
ランドー（ハイパワー）

モクモクタケ（普通の）

カリカリの実（赤い）
ベラドナ（いいかおり）
アンコクタケ（黒い）
砂金（金色）

デメフィッシュ（オレンジ色）
ムッシエル（デカイ）
ムッシエル（ちっこい）
金ジャケ（金色）

名称	弱点	掉落素材
赤ぷに	赤い	ぷにぷに玉、野生のにく、しょうふな服
リザードマン	緑色	[illegible]な服、リザードテイル、何かのたまご、ファルカタ
カレイドスター	青い	せかいじゅの叶、何かのたまご
ノヒングスター	青い	がんえん、何かのたまご、たるのカケラ
石精灵	黄色い	水晶[illegible]、ミルキューブ、カレイドストーン、じゃこう石
ファルケン	黄色	何かのたまご、[illegible]かのつめ、野生のにく
盗賊	緑色	国宝虫の丝
ヒルン	赤い	美食きのこ、モクモクタケ、ハズルキューブ
マインブラッシュ	黄色い	マンドラゴラの根、みわくの花、せかいじゅの叶
マンドラゴラ	黄色	マンドラゴラの根、みわくの花
[illegible]	緑色	[illegible]

[illegible]

往返时间：[illegible]天

[illegible]

[illegible]

ほうれんそう（金色）
ザルディーネ（黒い）
ザルディーネ（白い）
ムッシエル（紫色）
キングマグ（金色）

[illegible]

オクトーチェ（普通の）
デンジ　クザメ（普通の）

レオシャーク（普通の）
キングマグ（黒い）
さんまいばね（青い）
ムッシエル（白い）
クラクラ（普通の）
ザルディ　ネ（青い）
カリカリの実（紫色）

[illegible]

バルメ（普通の）
バルメ（ちっこい）
バルメ（デカイ）

せかいじゅの叶（黄色い）

[illegible]

カリカリの実（金色）
ニュ　ズ（金色）
ミレニアパーム（普通の）
さんまいばね（金色）

[illegible]

うに（デカイ）
カリカリの実（デカイ）
あさつゆのしずく（普通の）
うに（ちっこい）

敌人数据

名称	弱点	[illegible]
マなモアヴ　ル	青、	野生の　く　ブラウウイ　グ
エホラ　ル	青、	野生のにく、ブラウウイ　グ
カレイトスター	青	せかいじゅの叶、何かのたまご
ケーニ　ヒスター	青	何かのたま　[illegible]の　く
ヒルノ	赤、	食きの　モクモクタケ　パズルキュ　ブ
[illegible]	赤、	なるのカケラ　幻の　　玉　みま　のト　ス
光のエレメンタル	紫色	魔法の剣、世界れいこん、パズルキューブ

洞くつ

往返时间：[illegible]天

出现条件：完成"炼金术大全第5回课题"后依次前往"图书馆"和"武器屋"

[illegible]

金ンヤケ（金色）
青東な清き水（普通の）
ドンケルハイト（赤い）

[illegible]

タッンの実（金色）
うに（金色）
不死鳥の羽（金色）

[illegible]

タッンの実（いいかおり）
タッンの実（白い）

[illegible]

いん石のカケラ（普通の）
タッンの実（普通の）

竜女のツメ（普通の）
世界れいこん（普通の）

[illegible]

あさつゆのしずく（普通の）

グラセン矿石（普通の）
ドンケルハイト（黄色い）
ホリノシュ（普通の）

敌人数据

名称	[illegible]	[illegible]
金	赤	ぷにぷに玉　ベラドナ
[illegible]	赤、	なるのカケラ　幻の　　玉　パズルキュ　ブ
用心棒	[illegible]	いにしえのコイン
亲分	绿色	ちきゅうぎの玉、天使の剣、鉄の本
ユマ　ダ	绿色	ルハ　ト　ん石のカケラ　咒いのつるぎ
しナ　は	绿色	うに、国宝虫の蜂
[illegible]	紫色	やどりぎ、いん石のカケラ
ルフトゴ　スト	紫色	やどりぎ　世界れいこん、云のかけら、ペンデクロイツ
[illegible]れ石精灵	黄色、	水晶のどくろ、世界れいこん、いにしえの石版 ミルキージェム
金刚ゴ　レム	黄色	ヤウトメイス　グラセン矿石
钢铁ゴ　レム	黄色、	ホ　　　ルキ　ジェム、赤矿石、ヘビープレート
ハザルトトール	黄色	青矿石　星形のかけら
光のエレメンタル	紫色	魔法の剣、世界れいこん、パズルキューブ
水のエレメンタル	紫色	世界れいこん、プリムスタッフ
ドラゴン	紫色	龙の舌　龙のキバ　ドラゴヘルツ
レッサードラゴン	紫色	龙の舌　龙のキバ　ドラゴヘルツ
エルダ　ドラゴン	紫色	サイコトレス　ドラゴヘルツ　传说の雕刻

冰の森

往返时间：6天

出现条件：1年目11月中旬出现

采集点[illegible]

クニ　クルスの毛（白い）
クニ　クルスの毛（赤い）
みわくの花（金色）

采集点[illegible]

天然クリ　ム（赤い）
くるくる草（普通の）
树冰石（普通の）

采集点[illegible]

クレイン草（普通の）
みわくの花（いいかおり）
みわくの花（黒い）

采集点[illegible]

みずかね（普通の）
ミルキ　ジェム（いいかおり）
クー　クルスの毛（カッコイイ）

青ガ石（青い）

采集点[illegible]

魔法の草（白い）
魔法の草（金色）
天然クリ　ム（普通の）

敌人数据

名称	弱点	掉落素材
石精灵	黄色い	水晶どくろ、パズルキューブ、カレイドストーン、じゃこう石
莱分	绿色	ちきゅうぎの玉、天使の剣、鉄の本
ゴースト	紫色	やどりぎ、ペンデクロイツ
ルフトゴースト	紫色	やどりぎ、世界れいこん、云のかけら、ペンデクロイツ
ふわふわ[illegible]	赤い	[illegible]のカケラ、幻のふわふわ玉、みわくのトレス
水のエレメンタル	紫色	世界れいこん、プリムスタ[illegible]
ヤクトファルケン	黄色	何かのたまご、たかのつめ、野生のにく、不死鸟の羽
ファルケン	黄色い	何かのたまご、たかのつめ、野生のにく、不死鸟の羽

火口

往返时间：6天

出现条件：1年目2月中旬依次在"アトリエ""实行委员会本部""杂货屋"发生和汉斯相关的事件

采集点[illegible]

キラキラの砂（普通の）
石炭（黒い）
フェスト砂（普通の）
赤ガ石（赤い）

采集点[illegible]

何かの角（普通の）
クニークルスの毛（赤い）
云のかけら（白い）

采集点[illegible]

あの花（白い）
フェスト砂（普通の）
カレイドスト　ン（普通の）
火山の燃える砂（普通の）

采集点[illegible]

云のかけら（黒い）
何かの角（カワイイ）
何かの角（ちっこい）
うに（ちっこい）
うに（デカイ）

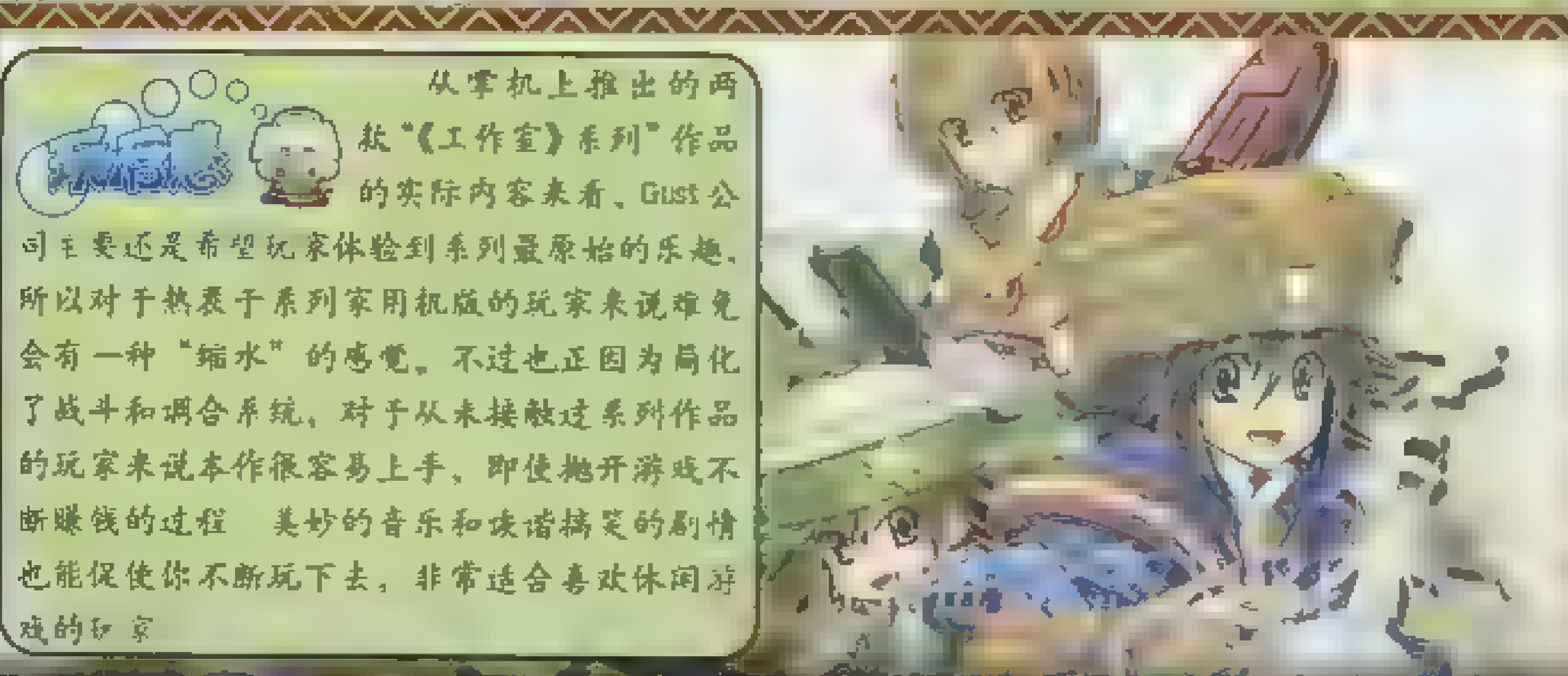
采集点[illegible]

カリカリの実（青い）
くず木（普通の）
やどりぎ（普通の）

敌人数据

名称	弱点	掉落素材
石人形	黄色い	水晶のどくろ、パズルキューブ、カレイドストーン
石人ゴーレム	[illegible]	レンエン石、じゃこう石
ファルケン	黄色い	何かのたまご、たかのつめ、野生のにく、不死鸟の羽
ロ　ク	黄色い	不死鸟の羽
リザードマン	绿色	じょうぶな鳳、リザードテイル、何かのたまご、ファルカタ
ベクトリザード	[illegible]	リザードテイル
ファンカス	赤い	モクモクタケ、ファンコタケ
アロマファンカス	赤い	美食きのこ、モクモクタケ



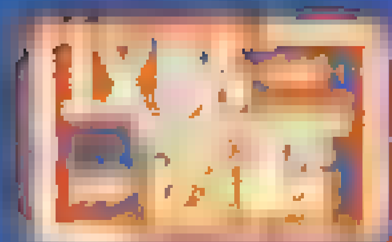


从掌机上推出的两款"《工作室》系列"作品的实际内容来看，Gust公司主要还是希望玩家体验到系列最原始的乐趣，所以对于热衷于系列家用机版的玩家来说难免会有一种"缩水"的感觉。不过也正因为简化了战斗和调合系统，对于从未接触过系列作品的玩家来说本作很容易上手，即使抛开游戏不断赚钱的过程，美妙的音乐和诙谐搞笑的剧情也能促使你不断玩下去，非常适合喜欢休闲游戏的玩家



本作的监督是因《世界树迷宫》而被广大NDS玩家所熟知的新纳一贵。此次他操刀的《七龙战记》在很多方面都能看到《世界树》的影子，喜欢该系列的玩家一定会备感亲切。当然，《七龙战记》绝非一个附庸作品，更流畅的地图移动，战斗时角色丰富的动作，华丽的技能发动效果都比起《世界树》更为出色。好了，废话不多说，下面就为大家奉上本作的完全攻略。

文 RICHTER 编 羽汶 美编 Juxi





七龙战记

セブンスドラゴン

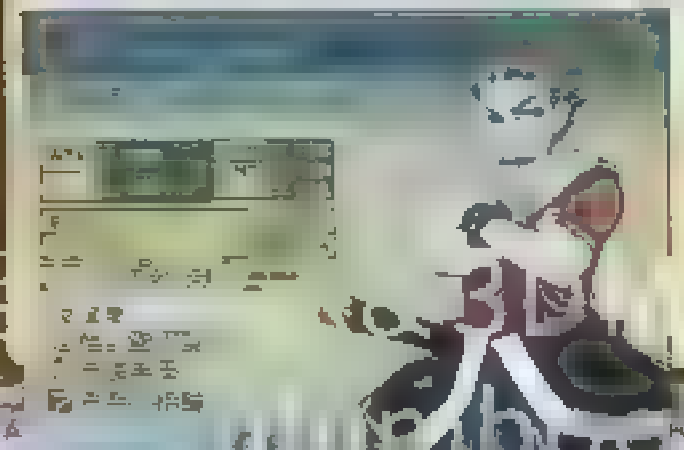


系统介绍

按键	作用
方向键	角色、光标移动。
A	确定
B	取消，长按可加快战斗速度以及角色在地图上的移动速度
Y	调出游戏菜单



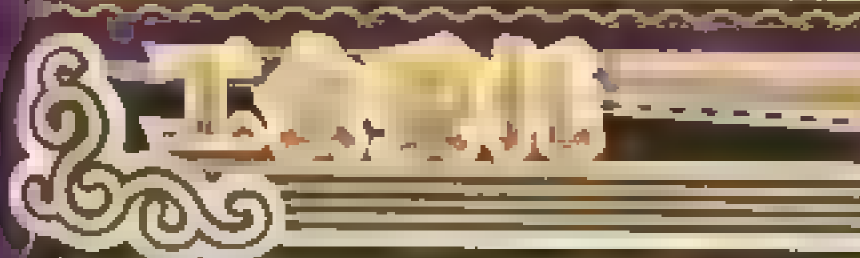
名称	说明
LV	角色目前等级
LIFE	角色的体力，减为0时进入战斗不能状态。
MANA	角色的魔法值，使用各种魔法时都会产生消耗。
ATK	攻击力，受到装备数据加成后角色的综合物理攻击力
DEF	防御力，受到装备数据加成后角色的综合物理防御力。
POW	力量，影响角色的物理攻击力和物理防御力。
INT	知力，影响角色的魔法攻击力和魔法防御力。
SPD	敏捷，影响角色在战斗时的先后行动次序以及回避率
EXP	角色现有经验值。
NEXT	下次升级所需要的经验值。
EXHAUST GAUGE	俗称EX槽，共有三个。在战斗中使用EX槽后角色在该回合内的全能力值变为1.5倍

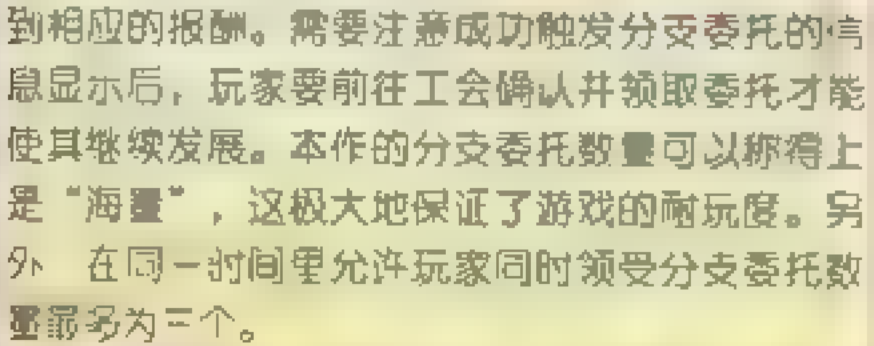


◀当角色等级上升到75级后，能力值将不再增加，此时

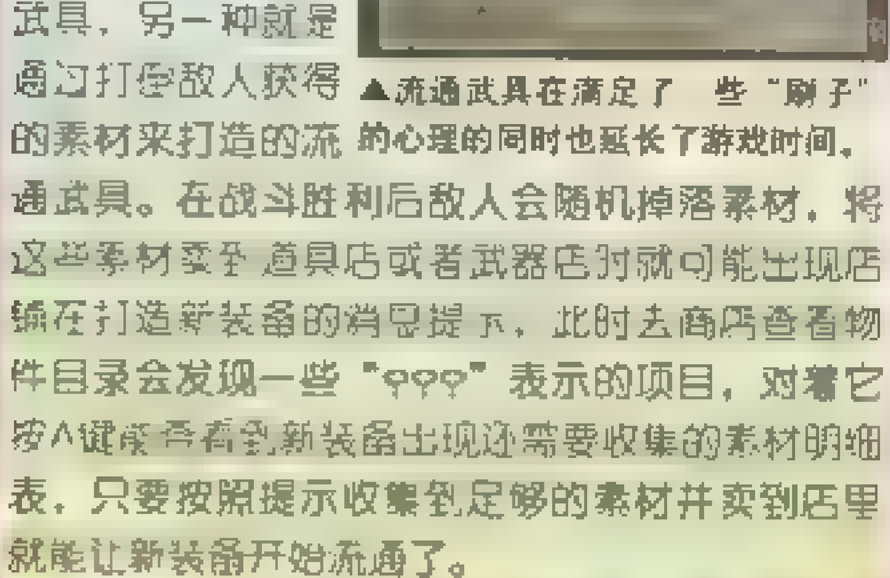


本作采用的是F.O.E（Field On Enemy）战斗系统，这点与“《世界树迷宫》系列”相同。在玩家探索的迷宫中有各种各样的龙族敌人，和移动时踩地雷随机遇上的杂兵不同，龙族敌人在地图上会显示出来，并且实力会明显高出杂兵几个档次。当玩家与龙族敌人（或杂兵）战斗时，其他战斗外在区域内的龙族敌人会逐渐向玩家靠拢，此时其地图图标上会注明一个数字，表示它在对应回合后会加入到战斗中来，这就是所谓的F.O.E系统。玩家在攻略过程中要时刻留意地图上敌人的动向，否则会被乱入的敌人打个措手不及。



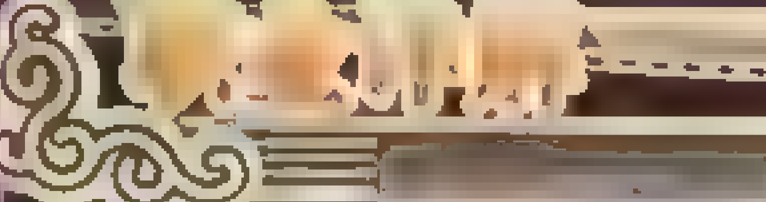


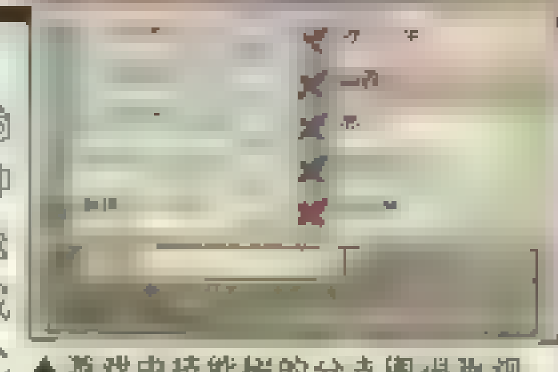
游戏的流程以任务制的方式推进，完成了该阶段的主线任务（ミッション）后就能推动整个故事的发展。另外，游戏还设置有工会，玩家在这里可以接受到各种各样的分支委托（クエスト），分支委托都有难易度表示，而完成任务可以得到相应的报酬。需要注意成功触发分支委托的信息显示后，玩家要前往工会确认并领取委托才能使其继续发展。本作的分支委托数量可以称得上是“海量”，这极大地保证了游戏的耐玩度。另外，在同一时间里允许玩家同时领受分支委托数量最多为三个。



▲流通武具在满足了一些“刷子”的心理的同时也延长了游戏时间。

本作中武器店里的武具有两种，一种是各个不同城市贩卖的固定武具，另一种就是通过打倒敌人获得的素材来打造的流通武具。在战斗胜利后敌人会随机掉落素材，将这些素材卖到道具店或者武器店时就可能出现店铺在打造新装备的消息提示，此时去商店查看物件目录会发现一些“???”表示的项目，对着它按A键就会看到新装备出现还需要收集的素材明细表，只要按照提示收集到足够的素材并卖到店里就能让新装备开始流通了。

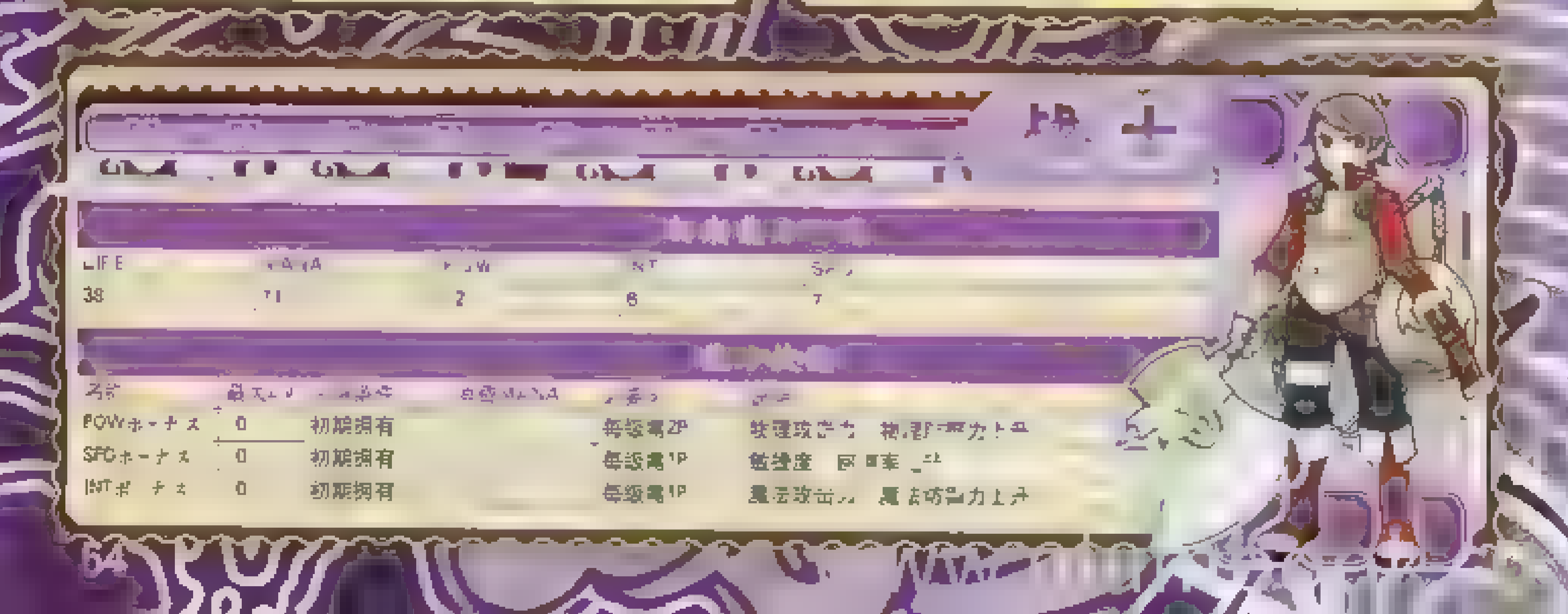




▲游戏中技能树的分支图很直观，玩家能很清楚地确认。

游戏开始时，玩家要从战士、骑士、魔法师等七种职业中选择自己喜欢的对象来组成龙队伍。游戏中允许玩家创建16名角色，但同队参加战斗的最多只有4名角色。由于不同职业的能力和擅长特技大不相同，因此玩家在组合队伍时必须考虑到其整体的平衡性。这里比较推荐的是战士×1、骑士×1、魔法师×1、医疗师×1的经典队伍组合。

每次角色等级提升时都会获得技能点（SKILLPOINT），在主菜单下选择“CUSTOM”一项就能花费这些点数来让角色习得新的技能以此达到强化的目的。由于游戏正常情况下所获得的技能点数不足以让角色学会所有技能，因此在一些技能取舍方面还需要玩家慎重考虑。



LIFE	MANA	POW	INT	SPD
38	11	2	6	7

名称	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
POWボーナス	0	初期拥有		每级需2P	物理攻击力、物理防御力上升
SPDボーナス	0	初期拥有		每级需1P	敏捷度、回避率上升
INTボーナス	0	初期拥有		每级需1P	魔法攻击力、魔法防御力上升

名称	最大LV	习得条件	消费MANA	必要SP	说明
ドマスタリ	10	——	——	LV1 LV7 (1P) LV8以上 (2P)	剑系技能的威力上升，等级数与不同剑系技能的习得有关
キ ン エ ン	10	ノードマスタリー达到LV1	LV1~LV5 (3MANA) LV6以上 (4MANA)	LV1~LV7 (1P) LV8以上 (2P)	敌单体中等级伤害
ラッシュエッ	10	ノ ドマスタリー达到LV5	LV1 LV5 5MANA LV6以上 (6MANA)	LV1~LV7 (1P) LV8以上 2P	给予目标对象及其两侧的敌人中等级伤害
ブラ ドブレード	10	ノ ドマスタリ 达到LV3	LV1~LV5 (2MANA) LV6以上 3MANA	LV1~LV7 (1P) LV8以上 (2P)	敌单体小等级伤害+出血状态
アタックキル	10	ノ ドマスタリ 达到LV3	LV1 LV5 3MANA LV6以上 (4MANA)	LV1~LV7 (1P) LV8以上 (2P)	敌单体小等级伤害+攻击力下降
ファ ブブレ ト	10	ソードマスタリー达到LV5 オフェンシブスイッチ达到LV3	LV1~LV5 (3MANA) LV6以上 4MANA	LV1~LV7 (1P) LV8以上 2P	发动オフェンシブ后才能使用 伤害中等级+一定几率麻痹
エレメントフォロア	10	ドマスタリ 达到LV5 デフェ ブスイ チ达到LV3	LV1 LV5 5MANA LV6以上 6MANA	LV1 LV7 1P) LV8以上 (2P)	发动デフェンシブ后才能使用 对[illegible]
グランドメスター	10	ノ ドマスタリ 达到LV8	LV LV4 8MANA LV5 LV 9MANA LV8以上 10MANA	LV1~LV7 (1P) LV8以上 2P	敌全体中等级伤害
ヘキサスパイク	1	ドマスタリ 达到LV10 完成分支委托 另 冒 投 者	—	3P	EX技能，敌单体特大等级伤害

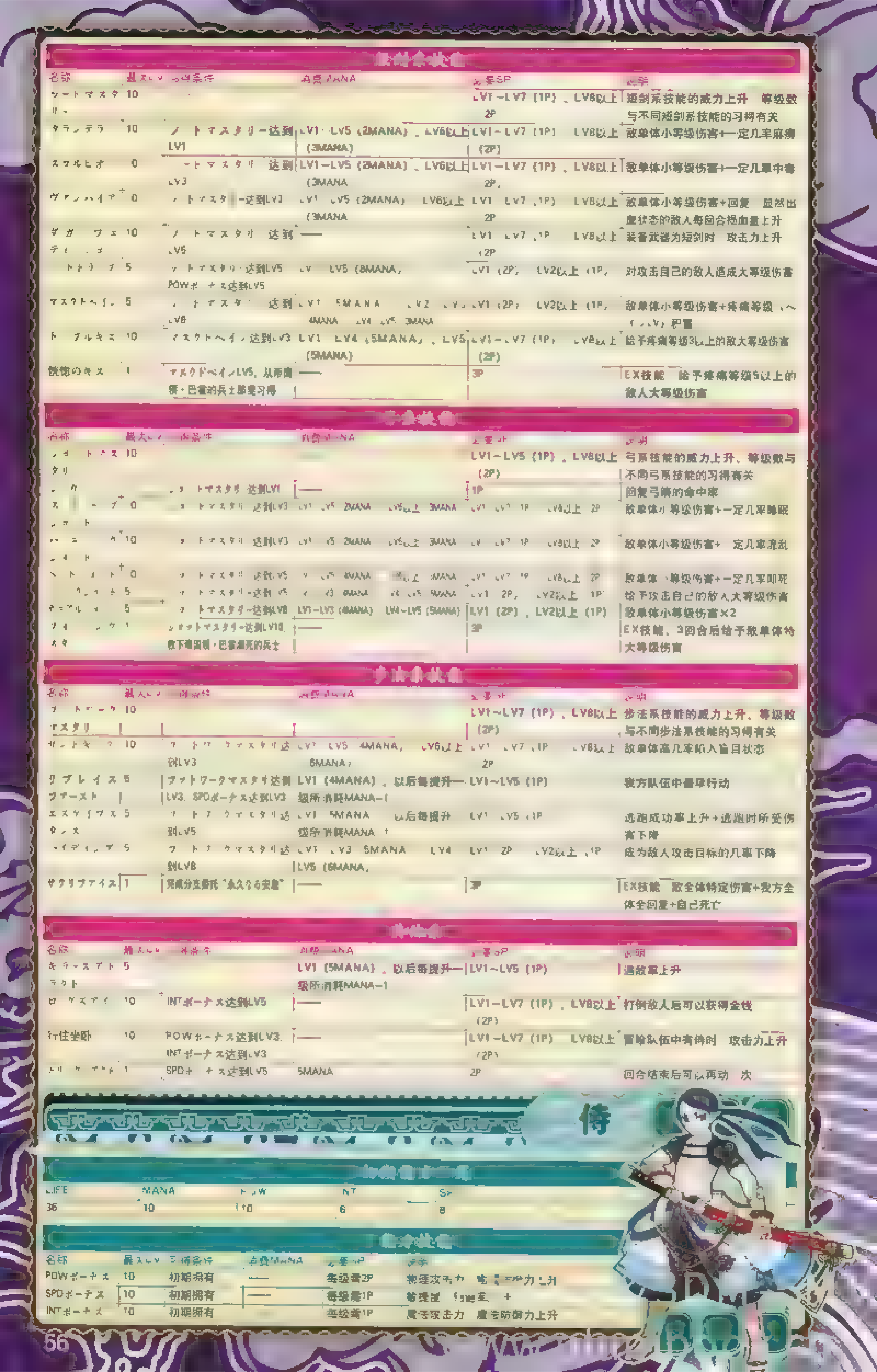
名称	最大LV	习得条件	消费MANA	必要SP	说明
アクスマスタリ	10	·		LV1 LV7 1P LV8以上 2P	斧系技能的威力上升 等级数与不同斧系技能的习得有关
ヘヴ ク ュ	10	アクスマスタリー达到LV1	LV1~LV5 (3MANA) LV6以上 (4MANA	LV1 LV7 1P LV8以上 2P	敌单体大等级伤害
ラ スキル	10	アクスマスタリー达到LV3	LV1~LV5 (3MANA) LV6以上 4MANA	LV1 LV7 1P LV8以上 2P	敌单体小等级伤害+状态异常攻击发动概率上升
ディフェ トキル	10	アクスマスタ 达到LV3	LV1 LV5 (3MANA) LV6以上 (4MANA)	LV1 LV7 1P LV8以上 2P	敌单体小等级伤害+防御力下降
スタ ュ	10	アクスマスタリー达到LV5	LV1~LV5 (3MANA) LV6以上 4MANA	LV1 LV7 1P LV8以上 2P	敌单体中等级伤害+麻痹状态
シールドアタ	0	アクスマスタリ 达到LV5 デフェ ブスイ チ达到LV3	LV1 LV5 2MANA LV6以上 3MANA	LV1 LV7 1P LV8以上 2P	发动デフェンシブ后才能使用，自[illegible]
アローフォロア	0	アクスマスタリ 达到LV5 オフェンシブスイッチ达到LV3	LV1 LV5 3MANA LV6以上 4MANA	LV1~LV7 1P LV8以上 2P	发动オフェンシブ后才能使用 敌单体大等级伤害
ー	10	アクスマスタリ 达到LV8	LV1 LV5 5MANA LV6以上 (6MANA)	LV1~LV7 (1P) LV8以上 2P	给予一定LIFE量以下的目标一击必杀的效果
タイダルウェイブ		アクスマスタリー达到LV10，完成分支委托 另 者 投 者	——	3P	EX技能 敌单体特大等级伤害+一定几率无法使用技能

名称	最大LV	习得条件	消费MANA	必要SP	说明
ダブルアタ ク	10	ノ ドマスタリ 达到LV5 アクスマスタリー达到LV5	—	LV1~LV7 (1P) LV8以上 (2P)	一定几率发动两回攻击
オフェンシブスイッチ	5		5MANA	LV1 2P LV2以上 1P	攻击力上升+进入オフェンス状态
デフェ ブスイ チ	5		5MANA	LV1 (2P) LV2以上 1P	防御力上升+进入デ フェ ス状态
マックシング コール	10	POWボ ナス达到LV10并完成分支委托 大 なる冒险者		3P	EX技能 我方全员最大LIFE量上升
ベルセルク	5	POWボ ナス达到LV3	5MANA	LV1 LV5 (1P)	攻击力大幅上升+攻击附加出血状态
エ トルフィ	5	INTボ ナス达到LV3	LV1 5MANA 之后每升一级所耗MANA 1	LV1~LV5 (1P)	[illegible]
ュ ノサイトタスク	5	POWボ ナス达到LV3 SPDボ ナス达到LV3	LV1 LV3 2MANA LV4以上 3MANA	LV1 LV5 1P	我方全员不行动 攻击力上升
ト ブリアクト	1	SPDボ ナス达到LV1	3MANA	LV1 LV5 1P	回合结束后可以再动一次
トイ タ	1	INTボ ナス达到LV1		2P	食用街头食物后角色能力上升

盗贼

LIFE	MANA	POW	INT	SPD
35	17	0	8	10

名称	最大LV	习得条件	消费MANA	必要SP	说明
POWボ ナス	0	初期拥有		每级需2P	[illegible]
SPDボ ナス	0	初期拥有	——	每级需1P	[illegible]
INTボ ナス	0	初期拥有	——	每级需1P	魔法攻击力 魔法防御力上升



名称	最大LV	习得条件	消费MANA	必要SP	说明
ソードマスタリー	10			LV1-LV7（1P）、LV8以上2P	短剑系技能的威力上升，等级数与不同短剑系技能的习得有关
タランテラ	10	[illegible]ードマスタリー达到LV1	LV1-LV5（2MANA）、LV6以上（3MANA）	LV1-LV7（1P）、LV8以上（2P）	敌单体小等级伤害+一定几率麻痹
スコルピオ	[illegible]0	[illegible]ードマスタリー达到LV3	LV1-LV5（2MANA）、LV6以上（3MANA）	LV1-LV7（1P）、LV8以上2P	敌单体小等级伤害+一定几率中毒
ヴァンパイア	[illegible]0	[illegible]ードマスタリー达到LV3	LV1-LV5（2MANA）、LV6以上（3MANA）	LV1-LV7（1P）、LV8以上2P	敌单体小等级伤害+回复，显然出血状态的敌人每回合损血量上升
ダガー[illegible]ティ[illegible]	10	[illegible]ードマスタリー达到LV5	——	LV1-LV7（1P）、LV8以上（2P）	装备武器为短剑时，攻击力上升
[illegible]	5	[illegible]ードマスタリー达到LV5、POWボーナス达到LV5	LV1-LV5（8MANA）	LV1（2P）、LV2以上（1P）	对攻击自己的敌人造成大等级伤害
マスクトペイン	5	[illegible]ードマスタリー达到LV8	LV1（5MANA）、LV2-LV3（4MANA）、LV4-LV5（3MANA）	LV1（2P）、LV2以上（1P）	敌单体小等级伤害+疼痛等级（[illegible]）积蓄
[illegible]ブルキス	10	マスクトペイン达到LV3	LV1-LV4（5MANA）、LV5（5MANA）	LV1-LV7（1P）、LV8以上（2P）	给予疼痛等级3以上的敌大等级伤害
恍惚のキス	1	マスクドペインLV5，从帝国领・巴雷的兵士那里习得	——	3P	EX技能，给予疼痛等级5以上的敌人大等级伤害

名称	最大LV	习得条件	消费MANA	必要SP	说明
[illegible]マスタリ	10		——	LV1-LV5（1P）、LV8以上（2P）	弓系技能的威力上升，等级数与不同弓系技能的习得有关
[illegible]		[illegible]マスタリー达到LV1	——	1P	回复弓箭的命中率
[illegible]	[illegible]0	[illegible]マスタリー达到LV3	LV1-LV5（2MANA）、LV6以上（3MANA）	LV1-LV7（1P）、LV8以上（2P）	敌单体小等级伤害+一定几率睡眠
[illegible]	10	[illegible]マスタリー达到LV3	LV1-LV5（2MANA）、LV6以上（3MANA）	LV1-LV7（1P）、LV8以上（2P）	敌单体小等级伤害+一定几率混乱
[illegible]	[illegible]0	[illegible]マスタリー达到LV5	LV1-LV5（4MANA）、LV6以上（5MANA）	LV1-LV7（1P）、LV8以上（2P）	敌单体小等级伤害+一定几率即死
[illegible]	5	[illegible]マスタリー达到LV5	LV1-LV3（4MANA）、LV4-LV5（5MANA）	LV1（2P）、LV2以上（1P）	给予攻击自己的敌人大等级伤害
[illegible]	5	[illegible]マスタリー达到LV8	LV1-LV3（4MANA） LV4-LV5（5MANA）	LV1（2P）、LV2以上（1P）	敌单体小等级伤害×2
[illegible]	1	[illegible]マスタリー达到LV10，救下帝国领・巴雷濒死的兵士	——	3P	EX技能，3回合后给予敌单体特大等级伤害

名称	最大LV	习得条件	消费MANA	必要SP	说明
フットワークマスタリ	10			LV1-LV7（1P）、LV8以上（2P）	步法系技能的威力上升，等级数与不同步法系技能的习得有关
[illegible]	10	フットワークマスタリ达到LV3	LV1-LV5（4MANA）、LV6以上（5MANA）	LV1-LV7（1P）、LV8以上2P	敌单体高几率陷入盲目状态
クブレイスファースト	5	フットワークマスタリ达到LV3、SPDボーナス达到LV3	LV1（4MANA），以后每提升一级所消耗MANA-1	LV1-LV5（1P）	我方队伍中最早行动
エスケイプスタンス	5	フットワークマスタリ达到LV5	LV1（5MANA），以后每提升一级所消耗MANA-1	LV1-LV5（1P）	逃跑成功率上升+逃跑时所受伤害下降
[illegible]	5	フットワークマスタリ达到LV8	LV1-LV3（5MANA）、LV4-LV5（6MANA）	LV1（2P）、LV2以上（1P）	成为敌人攻击目标的几率下降
サクリファイス	1	完成分支剧情"永久なる安息"	——	3P	EX技能，敌全体特定伤害+我方全体全回复+自己死亡

名称	最大LV	习得条件	消费MANA	必要SP	说明
[illegible]ラクト	5		LV1（5MANA），以后每提升一级所消耗MANA-1	LV1-LV5（1P）	遇敌率上升
[illegible]	10	INTボーナス达到LV5	——	LV1-LV7（1P）、LV8以上（2P）	打倒敌人后可以获得金钱
行住坐卧	10	POWボーナス达到LV3、INTボーナス达到LV3	——	LV1-LV7（1P）、LV8以上（2P）	冒险队伍中有侍时，攻击力上升
[illegible]	1	SPDボーナス达到LV5	5MANA	2P	回合结束后可以再动[illegible]次

侍

LIFE	MANA	POW	INT	SPD
36	10	10	6	8

名称	最大LV	习得条件	消费MANA	必要SP	说明
POWボーナス	10	初期拥有	——	每级需2P	物理攻击力[illegible]力上升
SPDボーナス	10	初期拥有	——	每级需1P	[illegible]
INTボーナス	10	初期拥有	——	每级需1P	魔法攻击力、魔法防御力上升

[illegible]

名称	最大LV	习得条件	消费MANA	必要SP	说明
斩马スイッチ	5	カタナマスタリー达到LV3	2MANA	LV1（2P） LV2～LV5（1P）	攻击力上升+进入斩马构状态
纵一文字	10	斩马スイッチ达到LV1	LV1～LV5（2MANA） LV6以上（3MANA）	LV1～LV7（1P） LV8以上（2P）	敌单体中等级伤害
雷孤	10	斩马スイッチ达到LV3	LV1～LV5（2MANA） LV6以上（3MANA）	LV1～LV7（1P） LV8以上（2P）	敌单体雷属性伤害
匠	10	斩马スイッチ达到LV4	LV1～LV5（3MANA） LV6以上（4MANA）	LV1～LV7（1P） LV8以上（2P）	敌单体特定伤害+麻痹、使用后进入3个回合的无手构
逆刃打ち	10	斩马スイッチ达到LV5	LV1～LV5（3MANA） LV6以上（4MANA）	LV1～LV7（1P） LV8以上（2P）	敌单体小等级伤害+一定几率睡眠
双ツ燕	1	[illegible]		3P	EX技能 敌单体4回攻击+高几率陷入出血状态

[illegible]

名称	最大LV	习得条件	消费MANA	必要SP	说明
居合スイッチ	5	カタナマスタリー达到LV3	2MANA	LV1（2P） LV2～LV5（1P）	输捷度上升+进入居合构状态
先手斩ち	10	居合スイッチ达到LV1	LV1～LV5（2MANA） LV6以上（3MANA）	LV1～LV7（1P） LV8以上（2P）	敌单体中等级伤害+回合最先攻击
吹雪	10	居合スイッチ达到LV3	LV1～LV5（2MANA） LV6以上（3MANA）	LV1～LV7（1P） LV8以上（2P）	敌单体冰属性伤害
焰刃打ち	10	居合スイッチ达到LV4	LV1～LV5（3MANA） LV6以上（4MANA）	LV1～LV7（1P） LV8以上（2P）	敌单体中等级伤害+一定几率无法使[illegible]
首落	10	居合スイッチ达到LV5	5MANA	LV1～LV7（1P）、LV8以上（2P）	敌单体中等级伤害+高几率即死
六尺首落	1	居合スイッチ达到LV5 艾[illegible]		3P	EX技能 敌全体特大等级伤害+高几率即死

[illegible]

名称	最大LV	习得条件	消费MANA	必要SP	说明
无手スイッチ	5		LV1～LV5（1MANA） LV6以上（2MANA）	LV1（2P） LV2以上（1P）	通常攻击附加即死效果+进入无手构状态
轻虚	10	POWボーナス达到LV1	LV1～LV5（2MANA） LV6以上（3MANA）	LV1～LV7（1P） LV8以上（2P）	敌单体中等级伤害
明王	10	无手スイッチ达到LV3	LV1～LV5（2MANA） LV6以上（3MANA）	LV1～LV7（1P）、LV8以上（2P）	敌单体炎属性伤害
斩击云身	5	无手スイッチ达到LV5	LV1～LV3（3MANA） LV4～LV5（4MANA）	LV1（2P） LV2以上（1P）	敌斩属性攻击无效化+大等级伤害+一定几率即死
坏击云身	5	无手スイッチ达到LV5	LV1～LV3（3MANA） LV4～LV5（4MANA）	LV1（2P） LV2以上（1P）	敌坏属性攻击无效化+大等级伤害+一定几率即死
突击云身	5	无手スイッチ达到LV5	LV1～LV3（3MANA） LV4～LV5（4MANA）	LV1（2P） LV2以上（1P）	敌突击属性攻击无效化+大等级伤害+一定几率即死
阿修罗	1	调查内帕塞鲁利斯帝国宫殿[illegible]	——	3P	EX技能 敌单体特大等级伤害+麻痹

[illegible]

名称	最大LV	习得条件	消费MANA	必要SP	说明
カタナマスタリー	10	——	——	LV1～LV7（1P） LV8以上（2P）	武器系技能的威力上升 等级的与[illegible]
炼丹	5	INTボーナス达到LV3	4MANA	LV1（2P） LV2～LV5（1P）	自己LIFE中等级回复
贯挂り	10	カタナマスタリー达到LV3	LV1～LV6（3MANA） LV7以上（4MANA）	LV1～LV7（1P） LV8以上（2P）	敌单体中等级伤害
狮子奋迅の攻め	5	POWボーナス达到LV5	5MANA	LV1（2P） LV2以上（1P）	随着回合经过攻击力上升
狮头狮尾の守り	5	POWボーナス达到LV5	5MANA	LV1（2P） LV2以上（1P）	随着回合经过防御力上升
无双スイッチ	10	斩马スイッチ达到LV5 居合スイッチ达到LV5 无手スイッチ达到LV5	LV1～LV5（1MANA） LV6以上（2MANA）	LV1（2P）、LV2以上（1P）	LIFE降到90%以下时 可以使用全部构的技能
刃下のリテクト	1	SPDボーナス达到LV5	4MANA	2P	回合结束后可以再动一次
鬼の形相	5	POWボーナス达到LV1 INTボーナス达到LV1	LV1 5MANA 以后每升一级所消耗的MANA [illegible]	LV1～LV5（1P）	[illegible]

骑士

[illegible]

LIFE	MANA	POW	INT	SPD
40	12	1	6	7

[illegible]

名称	最大LV	习得条件	消费MANA	必要SP	说明
POWボーナス	10	初期拥有	——	每级需2P	[illegible]攻击力 [illegible]力上升
SPDボーナス	10	初期拥有	——	每级需1P	[illegible]
INTボーナス	10	初期拥有	——	每级需1P	魔法攻击力 魔法防御力上升

名称	最大LV	习得条件	消费MANA	必要SP	说明
シールドマスタリ	10	—	—	LV1~LV10（1P）	盾系技能的威力上升，等级数与[illegible]
フロントレイド	10	シールドマスタリー达到LV3	LV1~LV5（3MANA）、LV6以上（4MANA）	LV1~LV7（1P）、LV8以上（2P）	前排队员[illegible]
ハードシールド	10	シールドマスタリー达到LV3	LV1~LV5（3MANA）、LV6以上（4MANA）	LV1~LV7（1P）、LV8以上（2P）	[illegible]
ファイアブレイク	10	シールドマスタリー达到LV5	LV1~LV5（3MANA）、LV6以上（4MANA）	LV1~LV7（1P）、LV8以上（2P）	[illegible]
アイスブレイク	10	シールドマスタリー达到LV5	LV1~LV5（3MANA）、LV6以上（4MANA）	LV1~LV7（1P）、LV8以上（2P）	我方全员所受冰属性伤害大幅减少
サンダブレイク	10	シールドマスタリー达到LV5	LV1~LV5（3MANA）、LV6以上（4MANA）	LV1~LV7（1P）、LV8以上（2P）	我方全员所受雷属性伤害大幅减少
シールドハニッシュ	10	シールドマスタリー达到LV8、POWボーナス达到LV3	LV1~LV4（8MANA）、LV5~LV7（9MANA）、LV8以上（10MANA）	LV1~LV7（1P）、LV8以上（2P）	发动ディフェンシブ后才能使用，对目标发动属性伤害
アルテマガード	1	シールドマスタリー达到LV10 主线任务"カザン奪还作战"开始后与格利夫对话		3P	EX技能，我方全体全属性防[illegible]

名称	最大LV	习得条件	消费MANA	必要SP	说明
ガードマスタリ	10	—	—	LV1~LV7（1P）、LV8以上（2P）	挡格系技能的威力上升，等级数与不同挡格系技能的习[illegible]
パリング	5	ガードマスタリー达到LV3	LV1~LV2（4MANA）、LV3~LV4（5MANA）、LV5（6MANA）	LV1~LV5（1P）	自体物理攻击无效化
マナパリング	5	ガードマスタリー达到LV3	LV1~LV2（4MANA）、LV3~LV4（5MANA）、LV5（6MANA）	LV1~LV5（1P）	自体魔法攻击无效化
ソリデスト	10	ガードマスタリー达到LV5	LV1~LV5（3MANA）、LV6以上（4MANA）	LV1~LV7（1P）、LV8以上（2P）	自体全属性防御力上升
ディフェンスシフト	10	ガードマスタリー达到LV5 ソリデスト达到LV3	LV1~LV4（4MANA）、LV5~LV8（5MANA）、LV9以上（6MANA）	LV1~LV7（1P）、LV8以上（2P）	[illegible]
ガーディアン	10	ガードマスタリー达到LV5 骑士道マスタリー达到LV3	3MANA	LV1~LV7（1P）、LV8以上（2P）	守护LIFE下降到50%以下的[illegible]
防御体术	10	ガードマスタリー达到LV5、POWボーナスLV5	—	LV1~LV7（1P）、LV8以上（2P）	[illegible]
タフネスハート	10	ガードマスタリー达到LV8	LV1~LV5（3MANA）、LV6以上（4MANA）	LV1~LV7（1P）、LV8以上（2P）	自己的LIFE上限量提升
アルテマパリング	1	シールドマスタリー达到LV10 主线任务"カザン奪还作战"开始后与格利夫对话		3P	EX技能，自己受到的全属性攻击无效化

名称	最大LV	习得条件	消费MANA	必要SP	说明
骑士道マスタリ	10	—	—	LV1~LV7（1P）、LV8以上（2P）	骑士道系技能的威力上升，等级数与不同骑士道系技能的习得有关
ナイトブレード	10	骑士道マスタリー达到LV	LV1~LV5（2MANA）、LV6以上（3MANA）	LV1~LV10（1P）	敌单体小等级伤害
セイブザクイ	1	骑士道マスタリー达到LV3	4MANA	3P	对皇公主"オーダー"技能指定的对象伤害变为两倍
挑发	5	骑士道マスタリー达到LV5	[illegible]	LV1（2P）、LV2以上（1P）	成为敌人攻击目标的几率上升
骑士の情怒	5	骑士道マスタリー达到LV8	LV1~LV3（3MANA）、LV4~LV5（4MANA）	LV1~LV5（1P）	队伍中有成员倒下时对敌全体发动大等级的伤害
フレンチング	5	骑士道マスタリー达到LV8	—	LV1（2P）、LV2以上（1P）	LIFE变为0时一定几率不会进入战斗不能状态

名称	最大LV	习得条件	消费MANA	必要SP	说明
キュア	[illegible]	INTボーナス达到LV1	LV1~LV5（2MANA）、LV6以上（3MANA）	LV1~LV7（1P）、LV8以上（2P）	我方单体小回复
キュアイ	10	INTボーナス达到LV5	LV1~LV2（4MANA）、LV3~LV5（5MANA）、LV6~LV7（6MANA）、LV8以上（7MANA）	LV1~LV7（1P）、LV8以上（2P）	[illegible]
ウォークセーブ	5	INTボーナス达到LV3	3MANA	LV1~LV5（1P）	[illegible]
ガトリアウト	1	SPDボーナス达到LV5	4MANA	2P	回合结束后可以再动一次

魔法师

23	20	7	12	7

	最大LV	习得条件	消费MANA	必要SP	说明
POWボーナス	10	初期拥有	—	每级需2P	物理攻击力、物理防御力上升
SPDボーナス	10	初期拥有	—	每级需1P	敏捷度、[illegible]上升
INTボーナス	10	初期拥有	—	每级需1P	魔法攻击力、魔法防御力上升

フレイムマスタリー	5		——	LV1～LV4（1P）、LV5（2P）	炎系魔法的威力上升，等级数与不同炎系魔法的习得有关
フレイム	5	フレイムマスタリー达到LV1	LV1（3MANA）、以后每升一级所消耗MANA+1	LV1～LV4（1P）、LV5（2P）	敌单体炎属性伤害
ヴォルケイノ	5	フレイムマスタリー达到LV3、フレイム达到LV3	LV1（3MANA）、以后每升一级所消耗MANA+1	LV1～LV4（1P）、LV5（2P）	敌全体炎属性伤害
フレイムヴェイル	5	フレイムマスタリー达到LV3	LV1（3MANA）、以后每升一级所消耗MANA+1	LV1～LV4（1P）、LV5（2P）	攻击自己的敌人以炎魔法进行反击
炼狱の创造	1	フレイムマスタリー达到LV5、フレイム达到LV5、ヴォルケイノ达到LV5，获得道具"サルベージャー"后到港町法[redacted]	——	3P	EX技能，敌全体特大炎属性伤害

フリーズマスタリー	5		——	LV1～LV4（1P）、LV5（2P）	冰系魔法的威力上升，等级数与不同冰系魔法的习得有关
フリーズ	5	フリーズマスタリー达到LV1	LV1（3MANA）、以后每升一级所消耗MANA+1	LV1～LV4（1P）、LV5（2P）	敌单体冰属性伤害
ブリザード	5	フリーズマスタリー达到LV3、フリーズ达到LV3	LV1（3MANA）、以后每升一级所消耗MANA+1	LV1～LV4（1P）、LV5（2P）	敌全体冰属性伤害
フリーズヴェイル	5	フリーズマスタリー达到LV3	LV1（3MANA）、以后每升一级所消耗MANA+1	LV1～LV4（1P）、LV5（2P）	对攻击自己的敌人以冰魔法进行反击
絶零の创造	1	フリーズマスタリー达到LV5、フリーズ达到LV5、ブリザード达到LV5，获得道具"サルベージャー"后到禁忌之森林[redacted]	——	3P	EX技能，敌全体特大冰属性伤害

ショックマスタリー	5	——		LV1～LV4（1P）、LV5（2P）	雷系魔法的威力上升、等级数与不同雷系魔法的习得有关
ショック	5	ショックマスタリー达到LV1	LV1（3MANA）、以后每升一级所消耗MANA+1	LV1～LV4（1P）、LV5（2P）	敌单体雷属性伤害
ボルトストーム	5	ショックマスタリー达到LV3、ショック达到LV3	LV1（3MANA）、以后每升一级所消耗MANA+1	LV1～LV4（1P）、LV5（2P）	敌全体雷属性伤害
ショックヴェイル	5	ショックマスタリー达到LV3	LV1（3MANA）、以后每升一级所消耗MANA+1	LV1～LV4（1P）、LV5（2P）	对攻击自己的敌人以雷魔法进行反击
神鸣の创造		ショックマスタリー达到LV5、ショック达到LV5、ボルトストーム达到LV5，获得道具"サルベージャー"后到农村赛歌左侧附近的海域中	——	3P	EX技能，敌全体特大雷属性伤害

マナマスタリー	5	——	——	LV1～LV4（1P）、LV5（2P）	无属性系魔法的威力上升，等级数与不同无属性系魔法的习得有关
マナバレット	5	マナマスタリー达到LV1	LV1（3MANA）、以后每升一级所消耗MANA+1	LV1～LV4（1P）、LV5（2P）	敌单体无属性伤害
ヘヴンズブレス	5	マナマスタリー达到LV3、マナバレット达到LV3	LV1（3MANA）、以后每升一级所消耗MANA+1	LV1～LV4（1P）、LV5（2P）	敌全体无属性伤害
ヒーリングマナ		マナマスタリー达到LV1	——	3P	自己MANA小回复
マインズフォーセット	1	マナマスタリー达到LV5	6MANA	5P	魔法师最实用的技能，使下回魔法攻击的伤害变为2.5倍

プラネットマスタリー	5	——		LV1～LV5（1P）	忍术系魔法的威力上升，等级数[redacted]
ポータルジャンプ	5	プラネットマスタリー达到LV1	LV1（8MANA）、LV2（7MANA）、LV3（6MANA）、LV4（5MANA）、LV5（2MANA）	LV1（2P）、LV2～LV5（1P）	敌单体无属性伤害
イグジット	5	プラネットマスタリー达到LV3	LV1（8MANA）、LV2（7MANA）、LV3（6MANA）、LV4（5MANA）、LV5（[redacted]）	LV1（2P）、LV2以上（1P）	可以直接返回迷宫的入口处
ヒーリングマナ	1	マナマスタリー达到LV1	——	3P	自己MANA小回复
シールドクラフト	10	プラネットマスタリー达到LV4	LV1～LV2（4MANA）、LV3～LV4（5MANA）、LV5～LV6（6MANA）、LV7～LV8（7MANA）、LV9～10（8MANA）	LV1～LV7（1P）、LV8以上（2P）	一定伤害值以下的敌攻击无效化
ジエンドオブワールド	1	プラネットマスタリー达到LV5、マナバレット达到LV5、ヘヴンズブレス达到LV5，在[illegible]	——	3P	EX技能，敌全体特大无属性伤害，几乎无法回避的技能

			消费MANA	必要SP	说明
药学	5	INTボーナス达到LV3		LV1～LV5（1P）	回复道具的效果上升
鉴定学	5	INTボーナス达到LV5	——	LV1～LV5（1P）	战斗胜利后敌人掉落道具的几率上升

医疗师

24	20	7	12	8

POWボーナス	10	初期拥有	每级需2P	物理攻击力 物理防御力上升
SPDボーナス	10	初期拥有	每级需1P	命中率 回避率上升
INTボーナス	10	初期拥有	每级需 P	魔法攻击力 魔法防御力上升

回复マスタリ	10	—		LV1～LV7（1P） LV8以上（2P）	回复系魔法的回复量上升 等级数与不同回复系魔法的习得有关
キュア	10	回复マスタリー达到LV1	LV1～LV5（2P） LV6以上（3P）	LV1～LV7（1P） LV8以上（2P）	我方单体LIFE中回复
リカヴァリ	5	回复マスタリー达到LV3	LV1～LV4（3MANA） LV5（MANA）	LV1～LV5（1P）	我方单体麻痹 毒 睡眠 自回恢复
リカヴァリ	5	回复マスタリー达到LV5	LV1～LV4（3MANA） LV5（MANA）	LV1～LV5（1P）	我方单体气绝 石化 混乱 魅惑恢复
リザレクション	10	リカヴァリ达到LV5 リカヴァリ达到LV5	LV1～LV3（14MANA） LV4～LV6（6MANA） LV7以上（18MANA）	LV1～LV7（1P） LV8以上（2P）	回复我方战斗不能的同伴
キュアド	10	回复マスタリー达到LV5	LV1～LV2（4MANA） LV3～LV4（5MANA） LV5～LV7（6MANA） LV8 LV9（MANA） LV10（5MANA）	LV1～LV7（1P） LV8以上（2P）	我方单体LIFE大回复
キュアオール	10	回复マスタリー达到LV8 キュアド达到LV5	LV1～LV3（15MANA） LV4～LV6（MANA） LV7以上（MANA）	LV1～LV10（1P）	我方全体LIFE中回复
ウェフトマナ	5	回复マスタリー达到LV10 INTボーナス达到LV5	5MANA	LV1（2P） LV2以上（1P）	我方全体MANA小回复
奇迹の代行者	1	リザレクション达到LV5 解放条件后向城堡右侧房间里的人对话获得	——	3P	EX技能 我方全体LIFE 异常状态回复

ベノムマスタ	10	—	——	LV1～LV10（1P）	毒系魔法的威力上升，等级数与不同毒系魔法的习得有关
ベノム	10	ベノムマスタリー达到LV1	3MANA	LV1～LV10（1P）	敌单体高几率陷入毒状态
ベノムミスト	10	ベノムマスタリー达到LV3、ベノム达到LV3	7MANA	LV1～LV10（1P）	敌全体高几率陷入毒状态
ベノムインフェクタ	10	ベノムマスタリー达到LV5	LV1（3MANA），以后每升一级所消耗的MANA+1	LV1～LV10（1P）	对攻击自己的敌人以毒魔法进行反击
ベノムブースト	5	ベノムマスタリー达到LV8 ベノム达到LV5	7MANA	LV1（2P） LV2以上（1P）	毒效果强化

マナマスタリ	10	——	——	LV1～LV5（1P）	辅助系魔法的威力上升 等级数与不同辅助系魔法的习得有关
レジストエレメント	10	マナマスタリー达到LV3	3MANA	LV1～LV10（1P）	我方单体魔法防御力上升
ピュアブレスセイント	5	マナマスタリー达到LV5	LV1（5MANA），以后每升一级所消耗MANA-1	LV1～LV5（1P）	我方全体全异常状态解除
ライフサルベーション	10	マナマスタリー达到LV5 ザレクション达到LV3	LV1～LV3（4MANA） LV4以上（5MANA）	LV1～LV4（1P） LV5以上（2P）	LIFE减少为0时有一定几率不进入战斗不能状态
ヒーリングマナ	1	マナマスタリー达到LV8		3P	自己的MANA小回复

スイングクラッシュ	10	POWボーナス达到LV5	LV1～LV5（3MANA），LV6以上（4MANA）	LV1～LV7（1P），LV8（2P）	敌单体中等级伤害
アースブレイカー	1	POWボーナス达到LV10，与在内帕常鲁村斯帝国里进行的女仆对话	——	3P	EX技能 敌单体特大等级伤害

グレイトワーカ	5	POWボーナス达到LV3		LV1～LV5（1P）	每日内可进行的采掘回数上升
インビジビリティ	10	INTボーナス达到LV3 敌感知达到LV1	LV1～LV3（5MANA） LV4～LV6（4MANA） LV7～LV9（5MANA） LV10（2MANA）	LV1～LV7（1P） LV8（2P）	在地图上行走时，敌军降低



解剖学・小	10	INTボーナス达到LV1		LV1～LV10（1P）	对小型怪物的会心一击率上升
解剖学・大	10	INTボーナス达到LV3	——	LV1～LV10（1P）	对大型怪物的会心一击率上升
[illegible]	10	SPDボーナス达到LV[illegible]、INTボーナス达到LV1		LV1～LV7（1P）、LV8（2P）	防止敌人偷袭
デッドマンズイフェクト	1	SPDボーナス达到LV5	4MANA	2P	回合结束后可以再动一次

25	8	0	8	9

POWボーナス	10	初期拥有	——	每级需2P	物理攻击力、物理防御力上升
SPDボーナス	10	初期拥有	——	每级需1P	敏捷度、回避率上升
INTボーナス	10	初期拥有	——	每级需1P	魔法攻击力、魔法防御力上升

ノーブルマスタリ	0			LV1～LV7（1P）、LV8以上（2P）	圣声系技能的威力上升，等级数与不同圣声系技能的习得有关
灼熱の韵	10	ノーブルマスタリ达到LV1	LV1～LV5（3MANA）、LV6以上（4MANA）	LV1～LV7（1P）、LV8以上（2P）	我方全体物理攻击力上升
堅牢の韵	10	ノーブルマスタリ达到LV1	LV1～LV5（3MANA）、LV6以上（4MANA）	LV1～LV7（1P）、LV8以上（2P）	我方全体物理防御力上升
蝴蝶の子守唄	5	ノーブルマスタリー达到LV3	LV1～LV2（5MANA）、LV3～LV4（6MANA）、LV5（7MANA）	LV1～LV5（1P）	我方单体睡眠+睡眠中LIFE、MANA回复
風と木の詩	10	ノーブルマスタリー达到LV5	LV1～LV5（3MANA）、LV6以上（4MANA）	LV1～LV7（1P）、LV8以上（2P）	我方全员每回合LIFE小回复
月明かりの詩	10	ノーブルマスタリ达到LV5	LV1～LV5（3MANA）、LV6以上（4MANA）	LV1～LV7（1P）、LV8以上（2P）	我方全员每回合MANA小回复
[illegible]ゼリカケ[illegible]	1	ノーブルマスタリー达到LV10、在[illegible]	——	3P	EX技能，敌我双方的魔法威力大幅度上升

フィアーマスタリー	10	——		LV1～LV7（1P）、LV8以上（2P）	邪声系技能的威力上升，等级数与不同邪声系技能的习得有关
艳叫金切り	10	フィアーマスタリ达到LV1	3MANA	LV1～LV7（1P）、LV8以上（2P）	敌全体麻痹攻击
[illegible]	10	フィアーマスタリ达到LV3	[illegible]	LV1～LV7（1P）、LV8以上（2P）	[illegible]
乱心の[illegible]	10	フィアーマスタリー达到LV3	3MANA	LV1～LV7（1P）、LV8以上（2P）	敌全体高几率混乱
报复の[illegible]	10	フィアーマスタリ达到LV5	4MANA	LV1～LV7（1P）、LV8以上（2P）	[illegible]
落叶金切り	10	フィアーマスタリ达到LV8	4MANA	LV1～LV7（1P）、LV8以上（2P）	[illegible]
デモ[illegible]	1	[illegible]マスタリ达到LV10、在[illegible]的宝箱内获得	——	[illegible]	EX技能，敌我双方的魔法威力大幅度下降

调教マスタリー	0	——	——	LV1～LV7（1P）、LV8以上（2P）	鞭系技能的威力上升，等级数与[illegible]
调教鞭打	10	调教マスタリ达到LV1	LV1～LV5（2MANA）、LV6以上（3MANA）	LV1～LV7（1P）、LV8以上（2P）	敌单体小等级伤害+一定几率陷入恐怖状态
惩罚鞭打	10	调教マスタリ达到LV3、フィアーマスタリー达到LV3、调教鞭打达到LV3	LV1～LV5（5MANA）、LV6以上（6MANA）	LV1～LV7（1P）、LV8以上（2P）	按当前LIFE的残余量对敌单[illegible]
リクエスト"自决"	5	调教マスタリー达到LV3	LV1（8MANA），以后每升一级MANA-2	LV1（2P），LV2以上（1P）	受到攻击的瞬间让敌人打[illegible]
リクエスト"叛反"	5	调教マスタリ达到LV5	LV1（8MANA），以后每升一级MANA-2	LV1（2P），LV2以上（1P）	让敌人对敌人进行攻击
リクエスト"守护"	5	调教マスタリ达到LV8	LV1（8MANA），以后每升一级MANA-2	LV1（2P），LV2以上（1P）	让敌人来代替自己受伤害
ナインテール	1	调教鞭打达到LV10、[illegible]の奉仕者"后获得	——	3P	EX技能，敌单体大伤害+高几率陷入恐怖状态

名称					效果
挑发	5	ノーブルマスタリ达到LV1	2MANA	LV1（2P）、LV2以上（1P）	成为敌人攻击目标的几率上升
[illegible]	5	ノーブルマスタリー达到LV5	LV1（8MANA），以后每升一级MANA-2	LV1（2P）、LV2以上（1P）	让敌人成为"Pオーダー"目标
[illegible]	5	SPDボーナス达到LV5	4MANA	2P	可以和队伍中的盗贼一起行动
キュア	10	INTボーナス达到LV1	LV1～LV5（2P）、LV6以上（3P）	LV1～LV7（1P）、LV8以上（2P）	我方单体LIFE中回复
キュアⅠ	10	INTボーナス达到LV5	LV1～LV2（4MANA）、LV3～LV5（5MANA）、LV6～LV7（6MANA）、LV8～LV10（7MANA）	LV1～LV7（1P）、LV8以上（2P）	我方单体LIFE大回复
女王の教え	5	INTボーナス达到LV8	——	LV1（2P）、LV2以上（1P）	战斗胜利后获得的经验值增加

所谓团队技能就是整个冒险队伍的共用技能，这些技能一般是完成分支委托或从特定的地点、特地的人物那里购买获得。团队技能分为六大类共18种。玩家在主菜单下选择SKILL再将光标移动到自己创建的工会上就能查看目前的团队技能习得情况。

类别	名称	效果	习得条件
旅行技	高速旅法	角色行走时按住B键可以加速	完成分支委托"凉"ギルド"今日も行 的报酬
旅行技	地图制作	在迷宫内探索时，可以在地图上标注采集点、回复点等设施的位置	完成分支委托 ギルト始めました 的报酬
旅行技	危机感知	可以看着到敌遭遇情况	完成分支委托"憧れの ント" 的报酬
航海技	南海操舵	可以进入蓝色的海域	在港町洛扎的"南海の达人"那里购入
航海技	北海操舵	可以进入深蓝色的海域	在港町洛扎的"北海の达人"那里购入（需要剧情发展到讨伐完炎帝龙之后）
航海技	高速操舵	船在海上航行时可按住B键加速	在港町洛扎的"超一流の操舵士"那里购入
语言	アイノ言语	可以解读艾森皇国的古函	完成分支委托"世界の文珍味を追え!"的报酬
语言	ルーメ言语	可以解读鲁斯的古语	完成分支委托"果 から毛玉を集めて！"的报酬
语言	マレロ言语	可以解读玛利罗的古语	完成分支委托"若き潮騒の思い出"的报酬
交涉技	购入交涉	购买物品时价格下降10%	完成分支委托"祝 新装开店 "的报酬
交涉技	卖却交涉	贩卖物品时价格上升10%	完成分支委托"俺の话をきいてくれ"的报酬
交涉技	里取引	可以在内帕索鲁利斯帝国的隐藏商人那里购买物品	在温泉宿馆购买
调查技	矿石调查	可以对迷宫内的矿点进行采掘	在斯菲利德八洞穴的酒场与左下角的人对话购买
调查技	植物调查	可以对迷宫内的植物进行采集	完成分支委托"大きなどんぐりを集めて"的报酬
调查技	遗迹调查	可以在地图上标记遗物的位置	习得アイノ言语的前提下，在艾森皇国里向会说アイノ言语的老者对话获得
采取	轻级劳动	1日内可以进行5次采集or采掘行动	完成主线任务"洞穴 着! 发"的报酬
采取	中级劳动	1日内可以进行10次采集or采掘行动	清除梅梅尔基特矿山内的弗洛瓦洛花后同矿山内 男子对话
采取	重级劳动	1日内可以进行15次采集or采掘行动	完成分支委托"冰雪の少女"的报酬

①在迷宫中探索时如果走到某处屏幕里刮起了风并出现文字提示则说明附近有秘道，此时只要在周边区域多调查一下便能发现一些快捷通路。

②角色的EX槽只能通过睡觉或使用道具"ドラゴン幼体"来回复，而迷宫中的回复点是无法实现这一点的。

③地图画面上的少部分弗洛瓦洛花要来回践踏多次才会消失，这种情况下队伍全员都能获得一定数量的经验值。另外，清除掉城镇周围的弗洛瓦洛花还能使城内的物价下降（购买物品画面上方的"PRICE"即表示当地的物价倍率）。



④迷宫中的采掘、采集点都会有闪光提示，另外在采掘点附近通常都会放置有铁镐易于玩家发现。

⑤通常情况在战斗中发动先制攻击的概率是3%，如果玩家等级高出敌人10级，那么还会有5%的加成；通常情况在战斗中被敌人偷袭的概率同样为3%，不过在那些弗洛瓦洛花遍布的阴暗场景里，敌人偷袭的概率还会有10%的加成。

⑥如果玩家对角色的技能培养不满意的话，可以通过"忘却の海玉"这个道具（在玛利艾阿群岛国的道具店可以买到）来洗点重新分配，不过这样做的代价会令角色的等级下降5。

⑦游戏世界中一共存在666只龙，每当玩家成功消灭一只，下屏右下角的数字就会减1。



剧情流程攻略

创建好角色和工会后，就可以开始游戏了。先去卡赞城（カザン）的任务所听取关于技能点数的说明，从工会出来后可以从一个村民那里接取到上手任务，分别是站在工会门口的金发女生、村庄左下角房间里的小妹妹以及右侧出口位置的大叔。

分支委托名称（难易度）	接取地点
旅立つ者に祈りを（★1）	カザン
发生条件	报酬
与村庄左下角房间里的小妹妹对话	8G、旅人のお守り

分支委托名称（难易度）	接取地点
ギルド始めました！（★1）	カザン
发生条件	报酬
与站在工会门口的金发女生对话	ハロメディス、习得团队技能"地图作成"



分支委托名称（难易度）	接取地点
迹　潜キルト 今日/行' ★2	カザン
发生条件	报酬
与站在村庄右侧出口位置的大叔对话	300G　习得团队技能"高速旅法"



完成上述任务后从工会里出来，刚来到村庄门口就听到村民们议论近日以来北面的无名小洞（名もなき小洞）有怪物在肆虐，卡赞的大统领拜托主角一行人前去将其消灭。

主线任务名称　难易度	接取地点
洞穴、潜む影（★1）	カザン
发生条件	报酬
完成初期的三个上手任务后到村庄……者的消息	500G、习得团队技能"轻级劳动"

在主角一行人干掉怪物后，大统领和工会的主管闻讯而来。对于短时间内解除了隐患，大统领感叹了一下主角们的行动之迅速。回到城中后工会通知有人找，在那里碰到了"王者之剑（王者の剑）"工会的前辈们，对方很慷慨地教会了我们"轻级劳动"这个团队技能（作用是每日可在采取点进行5次采取）。接下来主管艾琳（エラン）告知大统领明天要见他们，在宿屋休息一晚后去宫殿，和大统领多利斯（ドリス）交谈后被派遣到邻国米罗斯调查最近出现的奇异生态事件。

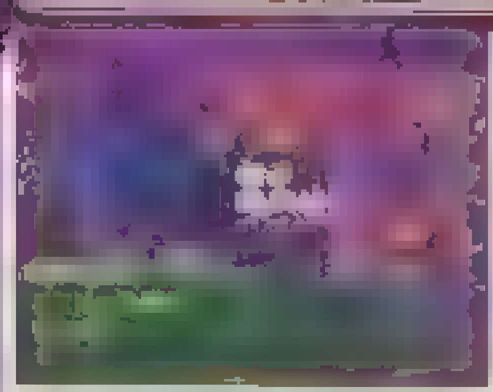
赶到米罗斯后直奔上方的议事厅，议长格利夫（グリフ）说米罗斯西北面的罗拉卡森林（ロラッカ森林）有未知的残暴生物出现，经过学者辨认那是一种被称呼为"龙"的生物。龙凭借强大的力量将格利夫派出的骑士团打得溃不成军，格利夫还说到被龙霸占的土地会长出一种名为弗洛瓦洛（フロウロ）的奇异花朵，它能使野生动物凶暴化，并能使各种生命结晶化失去生命力。现在主角一行人的任务就是去罗拉卡森林调查一番。

CHECK POINT

①在完成『大統領からの依頼』这个主线任务之前有几个分支委托可以触发，一旦错过就无法再发生了。

主线任务名称　难易度	接取地点
大統領からの依頼（★2）	カザン
发生条件	报酬
八多 [illegible] 去邻国米罗 [illegible] 前调查的任务后	[illegible]G　[illegible]

[illegible]



回到卡赞的工会后，主要艾琳热情地接待了主角一行人，由于者人森林时受到弗洛瓦洛花的影响，艾琳叫了医生来帮众人检查伤势。就在这个时候，工会外传来了巨大的爆炸声，大家出去看便被惊呆，此时城里已经长满了弗洛瓦洛花，而且天空中还有大量的龙群袭来将整个城市破坏。以现在的战斗力无法抵御龙的侵攻，大统领多利斯果断地指示随从麦纳斯（メナス）带领众人到米罗斯去避难，自己却选择留下来给他们断后。

随着时间的推移，整个大陆的各个地区都被龙族占领。红色的弗洛瓦洛花开遍了大陆的每一寸土地，各国的领主此时都意识到人类必须联合起来对抗龙。

逃难到米罗斯的众人在接受救治后便进入了长时间的昏睡，当他们醒来时已是龙族袭击卡赞的三年之后。来到工会见到麦纳斯，他仍然无法从当年大统领多利斯死亡的阴影中解脱出来，由于多利斯预言主角一行人将会拯救世界，因此麦纳斯便派遣众人去夺回被龙族占领的卡赞城。据情报称，卡赞被“赤帝龙ギング”所占据着，它拥有强于普通龙种的力量，不过只有将其打倒才能收复失地。现在有个不好的消息就是原本连接卡赞和米罗斯的桥已经遭到破坏，目前就只能从罗拉卡山洞绕过去。从艾琳手中接过罗拉卡山洞的地图后，众人便和作为支援的王者之剑工会的前辈们一同出发了。

CHECK POINT

①调查米罗斯城内左上房间角落里的书橱能解封骑的EX技能（[illegible]）

②来到大地图上时会发现世界80%以上的区域都遍布着弗洛瓦洛花，注意世界地图上踩过的花不会再生长出来，迷宫里的花即使踩过，一旦更换画面后又会重生。[illegible]屠龙之旅正式开始，先到西边的无名小洞和南边的拜罗利昂大森林（[illegible]大森林）去进修，无名小洞里有毒龙，它的特殊攻击会给角色附加[illegible]效果，拜罗利昂大森林的龙会[illegible]中招的角色会中毒大幅降低，建在每解决掉一只龙下屏画面中的数字就会减少，如果将该画面内的龙全部灭掉，那么该区域就能得到净化。

③完成上述行动后回米罗斯城查看一下，接下来向西北方的罗拉卡森林进发，到此处会得知一些与龙战斗的相关知识，来到森林深处就能进入罗拉卡山洞，该山洞共有三个版面，这里的宝箱里有不错的饰品（[illegible]）和侍专用武器，勋章[illegible]不要错过。在第二区域的左下角有一只角龙镇守出口，利用它背向我们的时机冲上去发动先制攻击，角之除皮糙肉厚外，与一般的龙无甚区别，战斗胜利后来到第三个版面，将画面前的石头推到河沟里垫脚继续前进，此时王者之剑的前辈将卡赞的地图交给主角一行人并在此处设立临时补给点，从洞口出去就能看见阔别已久的卡赞城了。

④进入卡赞城之前建议先去下方的森之森存下档，卡赞城同样也有三个版面，这里的敌人多以植龙为主，需要注意的是在第三个版面中由于植龙聚集得很密集，经常会形成车轮战，实在敌不过可以先撤退，利用场景左下角的回复泉补充HP、MP后就去挑战城堡门口的BOSS赤帝龙，对方的攻击力较高，要时刻将全员的HP值维持到较高的水平，战斗胜利后发生剧情，卡赞实现复兴。



完成复兴卡赞的任务后众人先去问候了一下艾琳，寒暄几句后去统领府会见麦纳斯，麦纳斯说夺还卡赞是事件的分水岭，现在人类对龙族的抗争正式打响，目前要使更多的国家加入到对抗龙的同盟中，麦纳斯建议众人穿越托多乌山岳（トトワ山岳）到达艾森国（アイゼン国）去寻找盟友。

CHECK POINT

①在统领府的剧情中得到道具[illegible]之后便能开启地图上类似于森之森里的石碑模样的传送点，与此同时，魔法师传送技能的使用限制也解除。

②卡赞城内的装备店更新了不少物品，出发前记得去看一下。另外与宿屋二楼的女子对话可以获得解除任意异常状态的道具（[illegible]），与右侧第三个民房里的医生对话能开启医疗师的EX技能（奇迹の代行者）。

③赶往托多乌山岳之前可以先去趟米罗斯城，与议长鲁哥夫对话能解放骑士的EX技能（[illegible]）和（[illegible]），另外现在目前能在卡赞城和米罗斯城内触发多个分支委托，具体请参考后面的综合资料。

④从米罗斯城出来后南行到达托多乌山岳，北[illegible]

击。由于它们经常会密集集中在一起，因此在移动时要格外小心。在第一个版面出口的左下角宝箱内存放着托多乌山岳的地图，取得后就会轻松不少。第二个版面内盘踞着BOSS冥龙，它会使用令我方全体防御力下降的招式，可以用骑士或公主提升防御后与其对抗。战斗胜利后继续前行，沿途消灭第三个版面内的龙系敌人将该区域净化，之后下山来到[illegible] [redacted]

众人在农村赛蒙稍适休息，与左上角民宅里同利希斯坦斯集团（レジスタンス集团）的首领西昂（シオン）对话得知现在艾森王国的情况也不太理想。他告之要想前往那里必须穿越戈加竹林（ゴウガ竹林），而竹林现在也遍布弗洛瓦洛花，他希望主角能顺路将魔花都清除掉。大家听闻后自然很乐意地答应了这个请求，为了能更顺利地完成任务，西昂将竹林的地图赠予勇者们。

CHECK POINT

①在村子最右上角的房间里与男性村民对话可以触发一个分支委托，不过由于农村赛蒙内并没有工会这项设施，因此只能到其他大城镇中才能领取委托。[redacted]

②戈加竹林位于赛蒙的东南面，竹林内经常出现一种形状类似蝙蝠的龙类敌人，它们的能力虽不强，但是会使用混乱的招式，尽量在最短回合内将它们打倒，否则会非常麻烦。竹林迷宫共有三个版面，在第二个版面上方的宝箱里可以拿到[illegible]弹。第三个版面入口左侧和右下角中间的宝箱都是陷阱，打开后我方全员会受到毒攻击。在场景最左的回复泉恢复体力后就去挑战下方守在出口位置的BOSS甲龙。这场战斗的难度较高，甲龙的HP高并且受到一定伤害后会召唤两个鬼火出来帮忙回血，两个鬼火的恢复量有240多，搞不好就会前功尽弃。一旦看到对方进行了召唤就用范围攻击秒之。打倒甲龙后出竹林并左行到达艾森王国。[redacted]

③成功清除戈加竹林的弗洛瓦洛花后回赛蒙向西昂报告，他对众人的行为非常感激并约定以后在艾森贫民窟（[illegible]贫民窟）的总部见面。[redacted]



来到艾森皇国的贵族街，大家都被这里的华丽景观所吸引，这里同右侧的贫民街形成了天壤之别。在短暂的驻足观望后大家前往皇宫面见国王，刚走到宫殿门口就看见卡赞的学者诺瓦利（ノヴァリ）垂头丧气地走了出来，从他口中得知艾森皇国的国王索乌根（ソウゲン，自诩是文明古国，对外人的态度非常傲慢，他并不打算加入对抗龙的同盟，无奈之下众人只好退了出来，出宫门时听到有侍从在讨论利兹肯（リッケン）公爵前往西南方的菲耀隆神水洞（ヒヨロン神水洞）讨伐帝龙的事情。

想到之前西昂说过要在艾森贫民窟总部见面，大家便赶了过去。利希斯坦斯集团的总部位于贫民街左下角一间破烂房屋的地窖内，早在这里等候大家的西昂告知他们对现任国王的无能非常不满而想要策划叛变，不过现在时机还不成熟。

回过头来，既然城中有人说菲耀隆神水洞有帝龙出现，那现在就去看看吧。当众人来到艾森东南方的神水洞时却遭到了士兵的阻拦，士兵因洞内有龙族怪物出没而禁止一行人进入。就在这个时候利兹肯公爵出现解了围，因为他有听闻主角等人收复卡赞的英雄事迹，于是乎就将讨伐黑帝龙的光荣任务交给了我们。另外利兹肯公爵还告诉我们这只帝龙畏光的弱点。

CHECK POINT

①在去神水洞之前有多件事情要做，请务必完成[illegible]世界三大珍味を[illegible]这两个分支委托以取得团队技能。[redacted]

②在艾森皇国的工会里能花1000G买到托多乌山岳、戈加竹林、贫达竹林和菲耀隆神水洞这四个场景的地图。在贵族街左下角的贵妇人对话并花1000G购买关键道具「天[illegible]之王」，与贫民街右下角的女孩对话能得到回复EX技能槽的龙之幼体（[illegible]ガシ幼体）。与皇国宫殿左上角的书柜旁的学者对话能习得团队技能"遗迹调查"。[redacted]

③艾森皇国的贵族街和宫殿内有许多瓶瓶罐罐，其中一些能调查后能取得不错的道具，不要错过。

④进入菲耀隆神水洞后先上行，将之前从贵妇人手中购买的「天[illegible]之王」放在台座上解除黑帝龙的防御，接下来开始在迷宫中探寻吧。神水洞有三个版面，这里的鱼龙擅使冰系攻击并三五成群地结伴而行，想要降低战斗难度的话最好是趁着它们的队形一次只解决，雷系攻击能对对方造成较大的伤害。迷宫第二个版面的下方有回复泉，而黑帝龙就在第三个版面内。战斗中黑帝龙有两个形态，第一形态会使用单体睡眠攻击和全体攻击，当HP下降到20%左右后变为第二形态，攻击也升级为威力更大的范围技，需多加小心。[redacted]

打倒黑帝龙后回艾森国向索乌根报告，对方还是只说了一些无关痛痒的话来敷衍大家，看来这个家伙是没得靠了，主角等人只好返回卡赞城向麦纳斯汇报。

刚进入卡赞城众人就被一男性青年叫住，对话中得知他是勇者们的崇拜者，听说过大家的丰功伟绩后他委托给我们一个收集三个弗洛瓦洛花种子（フロワロシード）的支线任务。在统领府内，麦纳斯称赞主角能打倒两条帝龙是很了不起的行为，不过想要打倒整个龙军团，没有全世界诸国的联合是办不到的。艾森皇国这边是没辙了，麦纳斯让大家去西边的学园都市罗马（プレロマ）和西大陆的内陆都市[illegible]（ネバノプレ[illegible]）寻求盟友。

CHECK POINT

[redacted]①在普利罗玛之前先去趟工会，从艾琳那里了解到王者之剑的成员最近在罗拉卡森林内有活动，现在可以去看一下[redacted]

[redacted]②打倒黑帝国龙后在各地都出现了大量的新委托，请留意后面的支线任务表[redacted]

学者诺瓦利的带领下，众人乘坐飞空艇向学都普利罗玛前进，不过让人没想到的是飞空艇在途中遭到空帝龙“インビジブル”的袭击而坠落，好在坠落地点离普利罗玛不远，大家选择步行到达目的地。

普利罗玛里有一座高耸如云的学术塔，在诺瓦利的引见下我们见到了位于学术塔六楼的学生长艾梅尔（エメル），她告诉我们学都全力支持讨伐龙军团的行动。为了能让大家更方便地前往内哈索普利斯帝国，艾梅尔开通了去西大陆的船的使用权并安排法罗（ファロ，当向导，在学术塔一楼的工会所见到了法罗，哪知她见到一行人拔腿就跑，后来听旁边的人解释说这个小萝莉害怕生人，此时需要将其找回来（强制触发“ファロを探せ”这个分支委托）。大家耗费了九牛二虎之力终于追上对方，接下来就能在大地图的海边乘船出发了（目前只能驾驶船只在淡蓝色的浅海区域活动）。

CHECK POINT

[redacted]①在学都普利罗玛的道具店里可以花费5000G买到矿石调查[redacted]植物调查[redacted]遗迹调查这三个团队技能[redacted]

[redacted]②到达普利罗玛后各地都出现了大量的新委托，另外此时也可以处理一部分先前由于游戏进度问题而无法完成的委托[redacted]

[redacted]③分支委托方面打完后就驾驶船只向西边的港町港齐（港町[redacted]）进发，这里靠海站着的两个NPC都能触发支线任务，不过由于等级不够而暂时无法完成。与港町上方的操舵士和南海之达人对话并分别花费1000G和4000G能买到团队技能高速操舵和南海操舵[redacted]，如此一来船只就能在海上加速行驶（按住B键）以及进入蓝色的深海区域了[redacted]

[redacted]④从港町出来后向北方前进来到约巴大滑砂[redacted]大滑砂[redacted]，这里为流砂地域，玩家只能按照砂子流动的方向被动前行。进入大滑砂后先从右手起第二个滑砂道前进，停下后再往右侧滑行便能取得该区域的地图。约巴大滑砂共有三个版面，里面出没的蛇龙、翼蛇龙和蝎龙相比之前的龙系敌人实力提升了一个档次，其中翼蛇龙擅长使用石化攻击，蝎龙则会让我方陷入混乱状态，处于该状态的成员每发动一次攻击所制造的伤害有一半会反弹到自己身上，要特别留意。在第三个版面的右端有一条分支路线，里面有回复泉并隐藏着BOSS岩龙，岩龙实力不强但HP和防御力都很高，此处魔法单位的攻击输出就成了关键。战斗胜利后从滑砂地带出来并向西北方向前进[redacted]

当众人来到巴霍的时候发现这里已经被龙族给蹂躏，门口有一个侥幸存活下来的兵士，他告诉大家要前往内哈索普利斯帝国就在此处的北方，中途还需要经过帝国领·监视营（帝国领·监视キャンプ）和一片被白雪覆盖的区域。

CHECK POINT

[redacted]①在巴霍的上方有赤之森，先去那里将传送点开通，这样以后就能方便地到达这里了[redacted]

[redacted]②答应奄奄一息的兵士讨伐占领巴霍的龙族怪物可以解封盗贼的两个EX技能（优雅の[redacted]和[redacted]），巴霍出现的龙族是之前曾出现过的龙的强化版，另外还有约巴大滑砂里的几种龙[redacted]

经过跋山涉水的旅途终于来到了威严的战士之国“内哈索普利斯”，众人来到城镇中央的城堡参见国王鲁斯（ルシェ王），他非常赞同各国联合起来对付龙族的建议，同时他也说到在帝国领·监视营东面的迪奥沙漠（デーウォ沙漠）有炎帝龙“フレイムイータ”出现。鲁斯王将讨伐炎帝龙的任务交给了众人并以此当作内哈索普利斯帝国加入抗龙同盟的试练。

CHECK POINT

[redacted]①与此处工会里的女仆对话可以解封医疗师的EX技能[redacted]调查皇宫右上角里侧的书柜可以解封骑士的EX技能[redacted]另外在一旁的地图屋里花费3000G可以买到约巴大滑砂、戈法沙漠[redacted]沙漠[redacted]久玛陵山道[redacted]山道[redacted]和迪奥沙漠这四个场所的地图[redacted]

[redacted]②在城内的工会能接到很多新委托，其中[redacted]大[redacted]冒险家[redacted]挑战[redacted]降临[redacted]这两个由于委托人要求去的区域太危险，所以现在队伍的实力去了肯定被虐，还是先放一放[redacted]

[redacted]③前往迪奥沙漠之前记得事先是在城镇中购买一些冰属性的攻击道具，在对付炎帝龙的时候能派上大用场。进沙漠后无视斯菲利昂八洞穴[redacted]八洞穴的任意一个直奔沙漠第二个版面右上角的道路挑战炎帝龙，这一路上会遇到很多狼龙和鸟龙，前者可以降低我方全体的属性防御，后者会使用全体陷入出血状态的技能，这两者对冰属性的抗性都比较低。BOSS炎帝龙方面，它会给自己附加火炎盾，但凡是物理攻击打中它都会遭到伤害反弹，之前购买的冰属性道具和冰魔法在这里能派上大用场。战斗胜利后自动返回内帕索普利斯[redacted]

[redacted]④完成讨伐炎帝龙的任务后不要急着回去赏回索帕斯汇报，返回迪奥沙漠去探索之前没去的斯菲利昂八洞穴，在沙漠第三个版面左下角的洞穴里可以休息，同时还能买到八洞穴的地图，地图内有大量的龙族怪物以及宝箱资源，想要净化该区域需花[redacted]里面有不错的装备拿[redacted]

成功干掉炎帝龙取得鲁斯王的信任，内帕索普利斯帝国这个孤高的战士王国加入了抗龙同盟，完成任务的主角一行人返回卡赞向麦纳斯报告。麦纳斯认为现在世界各国基本组成了抗龙军团同盟，于是乎他便召集各个王国的君主到学都普利罗玛召开作战会议。其间米罗斯国的学术长艾梅尔（エメル）告之该国为了夺取制空权而正在和空帝龙"インビブル"作战；鲁斯王则报告被勇者打败的炎帝龙并没有死亡，而是负伤逃跑了。另外，该国目前正在遭受不明帝龙的袭击。就在大家谈论龙族情报的时候，突然有玛利艾阿群岛国（マレアイア群島国）的使者求见，使者告诉大家本国正遭受舰帝龙"トレノドノート"的侵袭，希望勇者能前去帮忙。首脑会议结束后，麦纳斯让大家自由行动去讨伐各地的龙。

CHECK POINT

①此时会开放……讨伐……帝龙讨伐……个主线任务，这里的攻略顺序由玩家自己决定，笔者先选择了去玛利艾阿群岛国讨伐舰帝龙。

②剧情结束后前往港町涛扎可以从北海达人那里买到团队技能"北海操舵"，这样我们驾驶的飞船就能进入深蓝色的水域了。另外在卡赞城下方的……里可以买到团队技能……，以后就能同在各地出现的龙之商人进行交易，这其中也包括内帕索普利斯帝国之前未开放的武器店。

位于地图版块最西南端的玛利艾阿群岛国是歌姬们的国度，这里只允许女性成员进入。当主角一行人刚来到这里时还会发生一个小插曲，王女的随从会盘问队伍里那些男性成员，只要坚持回答自己是女性就也可以混进去（……）。来到这里的皇宫参见王女塞蒂斯（セティス），她告诉大家这个美丽的国度原本需要她每月去玛利艾阿神塔（マレアレ神塔）唱歌祭祀来张开防护结界来抵御怪物袭击，不过目前舰帝龙将神塔占领导致正常的祭祀活动无法进行，塞蒂斯此行请主角一行人来的目的就是去将其消灭掉。

CHECK POINT

①玛利艾阿群岛国的武器店可以买到不错的装备，在出行讨伐舰帝龙之前记得来这里看一下。另外在此处的道具店还能买到降级道具"忘却の海……"，想重新分配角色技能点的同学别错过了。

②回卡赞接取主线任务《トレノドノート讨伐》后就可以向群岛国东北方的玛利艾阿神塔进发了。这里有左、中、右三座塔，每座塔的敌龙种配置一样。注意1F的飞龙会使用封印我方全体技能的招式，若干回合内自动解除。先到每座塔的2F开启水晶状的机关"ロナム……"，这样就能到达3F，每个水晶状机关周围分别有4个开关，这里需要按照一定的顺序将他们踩下去。其中左侧塔的踩机关顺序为左上、右下、右上、左下；中间塔的踩机关顺序为右上、左下、右下、左上；右侧塔的踩机关顺序为左下、右上、左上、右下。正确踩下机关后房间两侧的石墙会打开，接下来开启每个塔的水晶状机关使它们发出的声音形成共鸣，这样前往4F的大门就会打开。左、右侧塔4F的宝箱中分别封印着歌姬的EX技能……，而中间塔的4F有回复点，再往前到5F就是BOSS战了。

③在同舰帝龙战斗之前会强制同被其扔过来的舞龙发生两场战斗，没有什么难度。舰帝龙本身除了HP不是很多会自动回复以及会使用封印我方全体技能的招式外其他毫无是处。战斗胜利后塞蒂斯女王就到神塔进行了祭祀活动，作为讨伐舰帝龙的感谢，女王授予主角一行人到群岛国西北方圣地的通行证，她说埋藏在那里的神秘乐器或许以后能给勇者们带来帮助。至此，主线任务……讨伐完成。

解决完玛利艾阿群岛国的事件后，众人又马不停蹄地赶往内帕索普利斯帝国了解谜之帝龙的情况。从鲁斯王那里得知该国从学都普利罗玛那里弄进了新的装置——龙之探知机（ドラゴン探知机），目前鲁斯王手下的心腹大将杰克（ジェッケ）带着它去了帝国领——巴霍。

来到帝国领——巴霍的众人发现这里再次被龙族敌人盘占，将它们消灭后与杰克将军会面，他告诉大家谜之帝龙的所在位置变幻莫测，现在必须在几个指定的地方安装探知机来观察对方动向，随后他便将机器交给了众人。

CHECK POINT

①龙之探知机的具体安装位置有下面三个：从龙族沙漠出来往东9步再往南4步；从久玛陵山岳出来往东3步再往北7步最后再往西4步；从约巴大滑砂左侧出口往西5步再往南2步。当角色移动到正确的地点后会有安装探知机的消息提示。

设置好三个探知机后回到巴霍向杰克将军报告，之后根据学都学者们的努力探知计算，得出了谜之龙的真实身分是地帝龙"ジ ア ズ"，目前正在久玛陵山岳活动。鲁斯王知道这个消息后立马下定了讨伐地帝龙的命令。

CHECK POINT

①久玛陵山岳里有一些山崖边缘有黑色的脚印标志，这代表可以从此处跳到附近的平台上。山岳里的很多道路都依靠这些跳跃点来连接，部分宝箱的获得亦是如此。另外，久玛陵山岳第三层有点挖……的方块……一样の宝……的关键道具。

②该迷宫里的龙族怪物数量非常多，经常出现的红色飞龙虽然战斗力不强，但它却拥有全体混乱术，非常棘手，遇到这种龙后尽量从其身后发动突袭以求在短时间内将它消灭。

③潜伏在久玛陵山岳里的地帝龙非常巨大，首先来到第三层和第四层破坏它的尾巴和爪子，之后到达迷宫最左边回复体力和存档，再往前的入口就是挑战地帝龙本体了。此战是目前为止所有BOSS战中最难的一场，地帝龙不但拥有全员HP被削减半的吐息，还有挡格本身在一切物理伤害并自动反击攻击者，要赢得此战魔法单位的伤害输出是关键。实在感觉吃力的话可以先去练练级。战斗胜利后主线任务「地の帝龙讨伐」完结，此外在帝国领的巴署会开启一间免费的宿屋。

讨伐完地帝龙后下一站的目的地是学都耆利罗玛，在学都下方的斯坦利小遗迹（スタリ小遺跡）里大家从法罗那里了解到要对付在空中盘旋的空帝龙必须使用飞空艇，然而飞空艇在之前受到对方袭击后已无法再使用，想要修复的话需要前往古代遗迹诺赞贝斯塔（古代遺跡ノザン＝ベスタ）寻找修复工具。

CHECK POINT

①国卡赞城接任务后工会男子将薄圆盘（薄い円盤）交给了我们，在罗拉卡山洞第三个房间正上方狭窄通道的左侧有秘道，使用薄圆盘打开机关就能来到大陆北方的雪原地带，出洞后先向西行至柯尔利阿宿屋（コルリア宿）休息一下然后再往东南方向前进来到古代遗迹诺赞贝斯塔，打败守在门口的两条猿龙后用薄圆盘开门进入遗迹内部，在这里要拉动墙壁上的开关打开对应的门不断前行，来到2F后先往下行取得该区域的地图，这样探索起来就会便利不少，继续深入至5F，3F有扇门目前还打不开，在回复泉边调整下后就要同BOSS「对龙兵器PZ」交战，对方除了会使用全体盲目术外几乎没有威胁，雷属性可以对其造成绝大伤害，战斗胜利后得到机械人形之引擎（机械人形のエンジン），将其交给法罗完成飞空艇的修复工作。

②修复工程结束后就可以到学都右侧的传送点乘飞空艇挑战空帝龙了，另外法罗告诉大家对于空帝龙产生的强风，飞空艇只能承受30个回合，在战斗的时候请留意回合数。空帝龙擅长使用全体麻痹术，并且比较棘手的是强风会在每个偶数回合调换我军前后排成员的位置，这就削弱了前排物理攻击角色的实力以及增加了后排魔法单位的危险性，玩家记得在调换位置之前要注意准备下。战斗胜利后自动返回斯坦利小遗迹，法罗感谢主角一行人解除了该国的困扰并将飞空艇送给大家随意使用。

驾驶飞空艇来到大陆东南面的温泉宿屋（ニギノオの宿），从二楼的老爷爷那里打听到负伤逃亡的炎帝龙现在栖身于此地西北方的多玛火山（ドマ火山）里，现在就动身去讨伐。

CHECK POINT

①进入火山后先去打倒左右两侧的中BOSS炎龙，否则它们会在与炎帝龙的战斗中帮助对方回复体力，打倒炎龙后区域内的多条通道会连接起来，这样就能收集各处的宝箱和矿藏了。与炎帝龙的战斗同之前没什么区别，注意用技能给我方成员提升防御力，然后再以冰属性招式猛攻之，不出几个回合便能将其击倒。

在帮助各国消除掉帝龙的威胁后，主角一行人返回卡赞城向麦纳斯汇报。同麦纳斯的对话中得知学都的学士长艾梅尔正在研究对龙的秘密兵器“千人炮”。就在这个时候从外太空坠下一个不明物体，巨大的冲击力使得整个世界都在颤抖。稍适缓和后，不明物体露出了它的真实身分——真龙尼阿拉（真龙ニアラ），尼阿拉告诉人类非吾瓦吾花就是它植向这个星球的，目的就是打算吞噬掉这个星球的能量。见到真龙亲手出现，艾梅尔不顾学者诺瓦利的劝阻执意要发动千人炮来消灭对方，原来这种兵器的能源来自于帝国国民的生命——然而即使是牺牲了诸多人也未能将真龙尼阿拉消灭，不仅如此，对方还召唤出了第一只真龙奇伊兹（真龙ヘイズ）。

召唤出奇伊兹后，尼阿拉进入了修整期，而被释放出的奇伊兹则潜伏到耶罗利尼大森林里活动。众人立刻到学都塔一楼的会议室召开作战会议，艾梅尔此时似乎已经变得疯狂，她竟然说出即便耗尽一万人甚至整个星球的生命也要再度发动炮击。无奈之下诺瓦利只好命令手下将她软禁起来。在这个事情发生到任何人都难以预料的阶段，麦纳斯提出了以考虑利用禁地托乌基恩（禁地トウキオン）的力量，然而了解那个地方的人只有艾梅尔。返回学都左下角的地下室与被软禁的艾梅尔对话，当她知道主角一行人的来意后拿出了自己的发饰并告知带着它去逢引之馆找一位名叫阿依迪尔（アイテル）的女性。

在逢引之馆内，众人见到了神秘的阿依迪尔。起初对方并不愿意过多地进行交谈，不过当拿出艾梅尔的发饰后她告诉大家禁地的大门就在此处西边大海的孤岛上。



CHECK POINT

①进入大海中央孤岛上的禁地之门（禁地の扉）并来到一个诡异的现代化都市区域。这个场景的中间位置有传送点，不要忘记开启。沿路行走来到右下角的玛斯卡米遗迹[illegible]



进入遗地后发现阿依卢尔早已在那儿等候着大家，此时她告诉了我们很多重要事宜。原来她和姐姐艾梅尔是一种叫做修普诺斯（ピュプノス）的生物，在古代她们曾经和龙族作战，而主角等人现在身处的地方就是以前作战时的要塞。阿依卢尔说真龙尼阿拉是传说中的七龙中的一只，以前同大家交手过的帝龙近似于它的孩子。另外，真龙有个习惯就是它经常将一个星球培育起来然后吞噬掉以获取更大的能量，而那吞噬的这种龙花则可以理解为吞噬过程中必要的“孕妊”手段。话说到这里时，卡赞城的大统领多利斯居然出现了。原来他在一年前与帝龙作战时肉体虽遭到破坏，但阿依卢尔却将他的意识挽救了回来。多利斯说被封印在此的半龙人、也是最强战士的达可哈亚（タケハヤ）正拥有与尼阿拉作战的力量，他让大家去见一见。

CHECK POINT

①剧情结束后往上前行进入图书馆无限迷宫，先按照（上→左→下→上→右→右→下→右→上→左→上→下→右→下→左→下→上→右→右→上）的顺序来到书架前调查并解封魔法师的EX技能[illegible]。如果在行走途中发现地图中央出现了一只猫的画则说明当前道路走错了，需从下方退出重新走过。之后回到起点按照（右→上→右→右→下→左→上→右→左→上）的顺序进入封印达可哈亚的场所，这里要同觉醒后暴走的达可哈亚进行一场BOSS战。战斗中要注意对方使用的技能，当其使用「半龙の目覚」时物理防御暴涨、魔法防御暴降，使用「半人の目覚」时魔法防御暴涨、物理防御暴降，只要熟记这个要点后便不难取胜。

在达可哈亚临终前，他将记载有所有龙力量的龙之编年史（ドラゴンクロニクル）交给了主角一行人。回到学部将龙之编年史交给学者诺瓦利后前往卡赞向麦纳斯报告，当麦纳斯见到大统领多利斯的灵魂后变得激动不已。没过多长时间就从诺瓦利那边传来了好消息，根据对龙之编年史的分析，打倒真龙尼阿拉的方法可以从被它召唤出的海伊兹身上找到，接下来就可以去拜罗利昂大森林找对方了。

CHECK POINT

①进入森林的第二个版面后可以看见先行的王国伐龙部队，不过没起到什么作用就被全灭了。先去摸开倒下的骑士的尸体取得地图。拜罗利昂大森林内现在出没的敌人已经大幅强化，即使是普通遭遇战的杂兵打起来也不轻松，推荐将等级练到60以上再来。森林内有一种名为[illegible]的大体型龙类敌人不仅血多攻防高，而且还会施展蓄力攻击，小心维持血量别被秒杀。由于此处第二个版面右上角的道路被士兵的尸体堵住而无法通行，这里只能从左侧绕行，继续深入可以发现米罗斯的士兵营和若干个采掘点，再往前看到回复泉和记录点就要进行BOSS战了。虽然同海伊兹的战斗时限为20回合，但对方的实力是出人意料地弱，最常用的招式乱枪扫射威力贯穿也可轻松战胜。

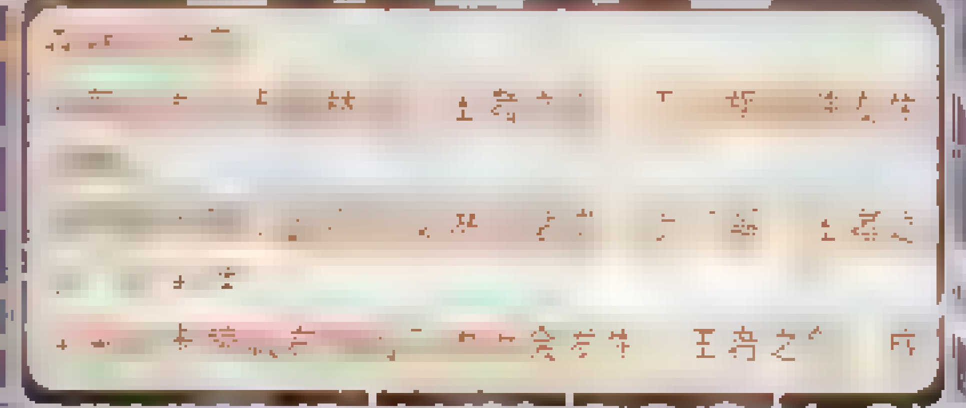


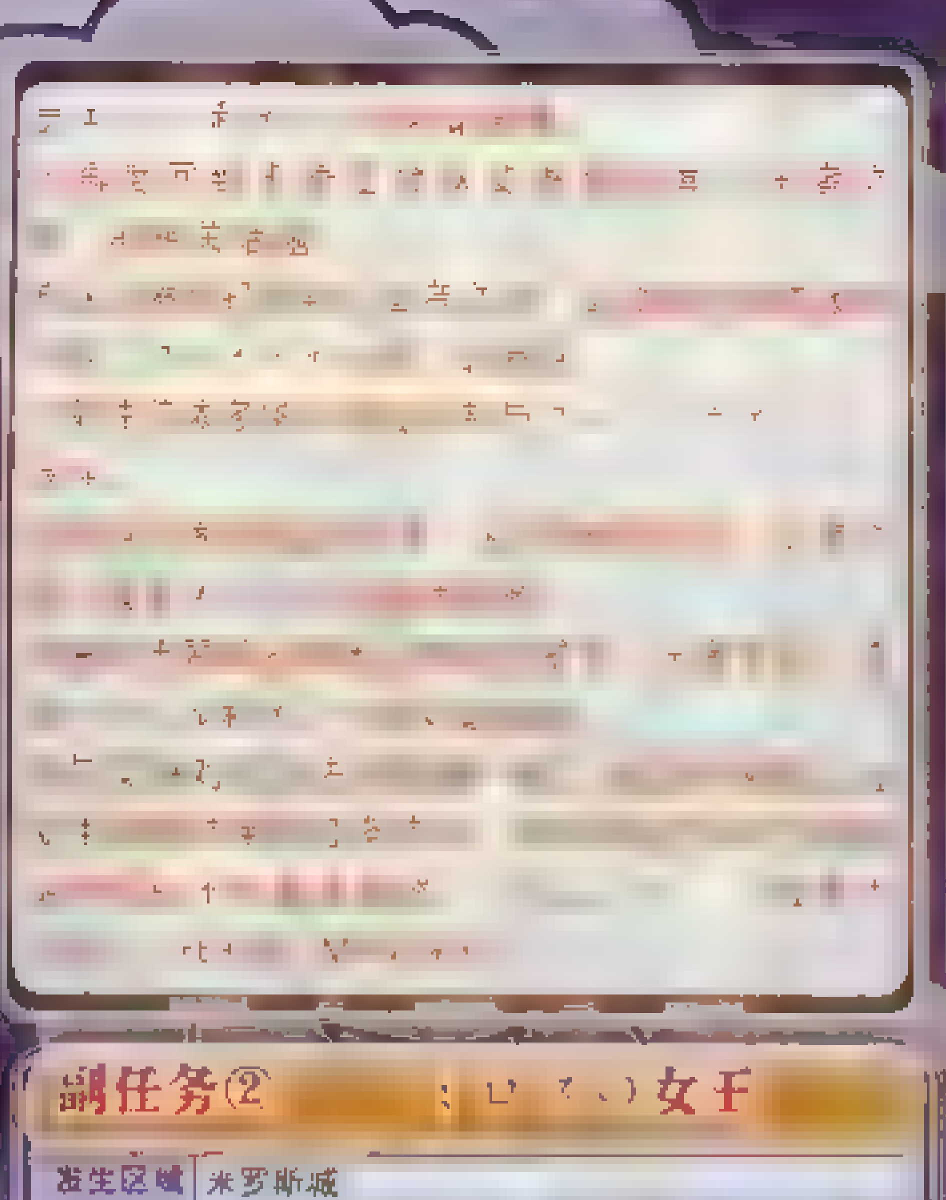
打倒海伊兹后，多利斯的灵魂、龙之编年史以及海伊兹的残骸一同化作了克制真龙尼阿拉的圣剑“龙杀剑（ドリス）”，如此一来就只剩下最后一个对手了。游戏进行到此处就可以去挑战最终BOSS了，在那之前建议玩家可以去完成下面介绍的六个副任务事件（サブイベント），可以拿到很多强力武具哦！

副任务1 [illegible]

发生区域	卡赞城
发生条件	从艾琳那里打听到“王者之剑”工会的相关情报

[illegible]





副任务② 女王

发生区域	米罗斯城
发生条件	与王女艾梅拉达对话



副任务③ 眠れる獅子

发生区域	艾森皇国
发生条件	首次到达农村赛蒙时到村子左上角触发剧情

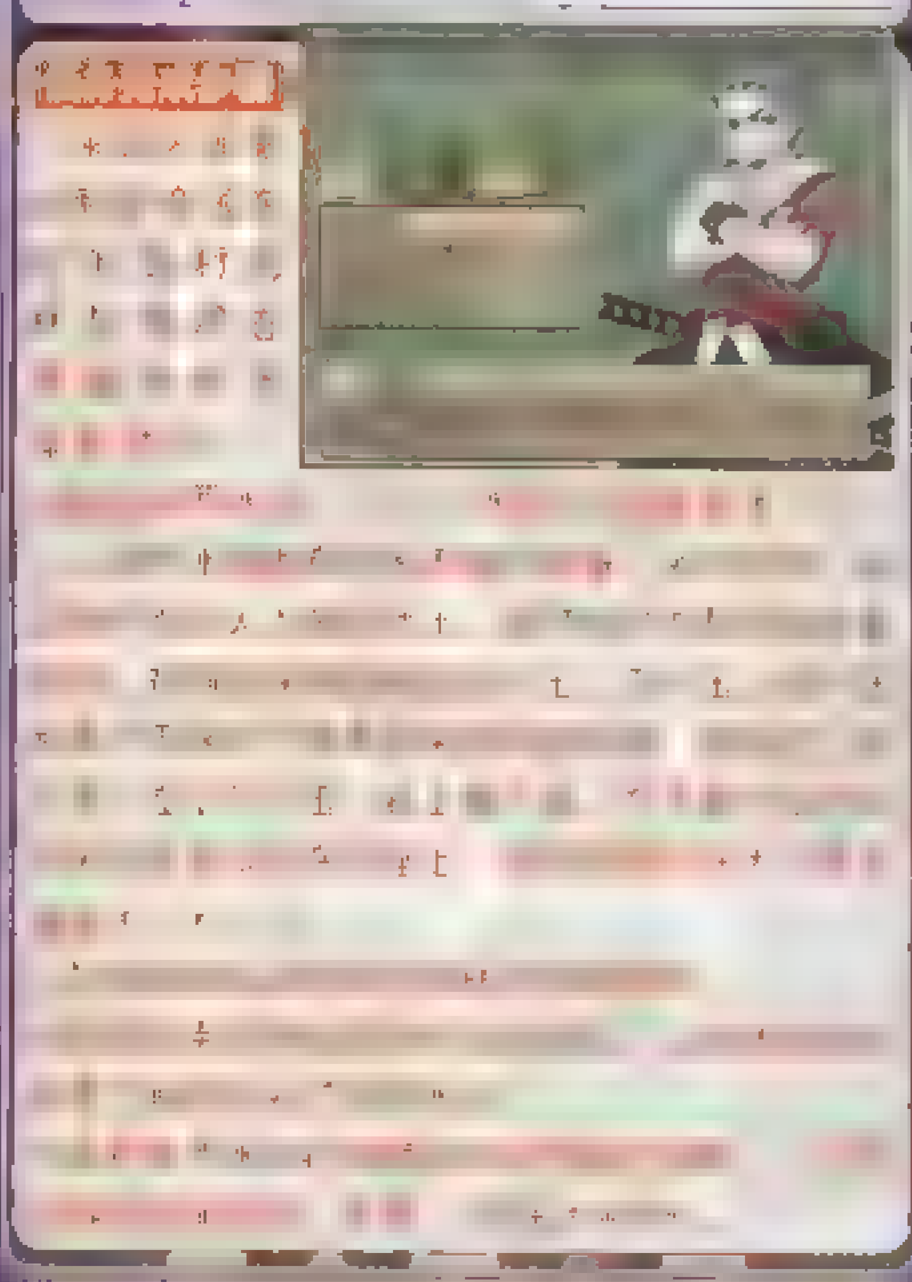
副任务④ の民

发生区域	内陆索普利斯
发生条件	剧情发展到真龙尼阿拉召唤出布伊兹后，来到大陆西北方的梅尔赛特工房（メルライト工房）与巴纳多（バーナード）对话

副任务⑤ 剑圣

发生区域 武村海林、ハイレイン)

发生条件 与剑圣泽斯(ゼス)对话



副任务⑥

发生区域 学都普利罗玛 玛斯卡来遗地

发生条件 打倒真龙海伊兹后

完成副任务事件后回去向麦纳斯报告，他向我们下达了最后的目标——去北极的红杭之塔（红杭の塔）讨伐真龙尼阿拉。

CHECK POINT

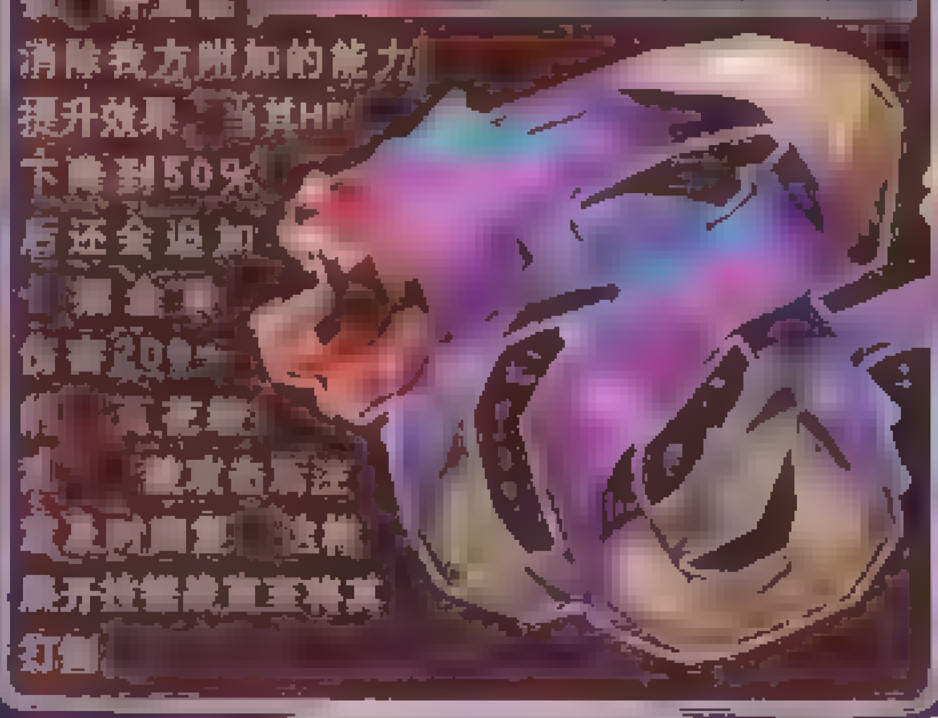
①守护着红杭之塔的是最后一只帝龙——红帝龙……其第一形态很弱且HP低，利用这个特性为全员加好各种提升能力的魔法。接下来的第二形态擅长使用睡眠、石化、出血、恐怖等异常状态攻击，注意及时回复也不难取胜。

②最终迷宫红杭之塔的道路并不复杂，玩家只需沿着道路不断往上攀行即可，塔内出现的敌人都是以前遭遇过的龙的强化版，全凭队伍实力来通过。需要注意的是某些层楼梯没有出口，只有将该层内指定的龙打倒才会出现上行的阶梯。另外在一个回字形的场景内无法靠近四周的龙，这里就需要利用F.O.E战斗系统的特性来将对方吸引过来，一直深入到有记录点和回复点的房间，做好准备后就可以进行最终BOSS战了。

③最终BOSS尼阿拉有两种形态，第一形态会使用附带睡眠效果的……和威力稍大的……



……第二形态的神像尼阿拉会使用多种全体异常状态攻击，并且能消除我方附加的能力提升效果。当其HP下降到50%后还会追加……伤害200……的……攻击……及时回复……这样展开攻势就直至将其打倒。



酣战过后，人类还是笑到了最后。真龙尼阿拉被龙杀剑贯穿身体而化做宇宙尘埃，世界上的弗洛瓦洛花和龙族都一并消失了，天空也回到了曾经的蔚蓝。之后回卡贸城向麦纳斯报告就能观看STAFF画面。





本作分支委托的数量可谓等量，多数委托都要在剧情发生到某个阶段后才能触发，其中有一部分还是很早就能接受，但要到游戏后期才能完成，比较麻烦。下面将全支线委托的资料公布如下：

完成“大统领の依赖”这个主线任务前

分支委托名称（难易度）	接取地点
犯人は誰だ！？（★1）	カザン
发生条件	**报酬**
与酒场内的饮酒的客人对话	100G サ・イ・ハ・ルヘルト

分支委托名称（难易度）	接取地点
巡り巡って庭師の鍵（★1）	ミロス
发生条件	**报酬**
与城内右侧花园的园丁对话	300G

分支委托名称（难易度）	接取地点
占い師に必要なもの（★1）	ミロス
发生条件	**报酬**
前往占卜馆与女主人对话	マナ水

分支委托名称（难易度）	接取地点
草原に咲く幻の花（★2）	ミロス
发生条件	**报酬**
与城镇右下角花坛边的女性对话	ダガー

完成“大统领の依赖”这个主线任务后

分支委托名称（难易度）	接取地点
火球の核を集めて！（★1）	カザン
发生条件	**报酬**
与左侧第二个民房内的男子对话	500G

分支委托名称（难易度）	接取地点
その手纸の行方は（★1）	农村サイモン
发生条件	**报酬**
与农村左上房屋内的男青年对话	狩人のお守り

分支委托名称（难易度）	接取地点
探せ！抜け道调查队（★1）	カザン
发生条件	**报酬**
与站在武器屋左手侧的女性对话	300G

分支委托名称（难易度）	接取地点
ひとつのふたご（★2）	ミロス
发生条件	**报酬**
与城内双胞胎兄弟之一的ヴィー对话	ルビリア、レグエレム



分支委托名称（难易度）	接取地点
究极の选择?（★2）	ミロス
发生条件	**报酬**
与庭院右上叫的暗之商人对话	100G 猫or犬or牛

到达"アイゼン王国"时可完成的委托

分支委托名称（难易度）	接取地点
俺の话をきいてくれ（★1）	アイゼン皇国・贫民街
发生条件	**报酬**
与左上角空地里的老爷爷对话	100G 团队技能"要塞攻[illegible]

分支委托名称（难易度）	接取地点
スライムゼリーを集めて（★1）	アイゼン皇国・贫民街
发生条件	**报酬**
与贫民街入口处的男孩对话	300G

分支委托名称（难易度）	接取地点
长寿の髭を集めて（★2）	アイゼン皇国・商格街
发生条件	**报酬**
与商铁街左下角的中年妇女对话	爱咏式酮丸

分支委托名称（难易度）	接取地点
世界一大珍味を追え！（★2）	アイゼン皇国・贵族街
发生条件	**报酬**
与右上角房间内的美食家对话	1000G 团队技能"アイゾ言语

分支委托名称（难易度）	接取地点
囚われの皇妃（★2）	アイゼン皇国宫殿
发生条件	**报酬**
与第一王妃对话	真珠

打倒"黑帝龙ティ[illegible]"后可完成的委托

分支委托名称（难易度）	接取地点
命の水妃（★2）	アイゼン皇国・贵族街
发生条件	**报酬**
与右边贵族家中的仆人对话	500G

分支委托名称（难易度）	接取地点
派手な羽を集めて（★2）	カザン
发生条件	**报酬**
与站在城镇门口的男子对话	お子様ランチ



分支委托名称（难易度）	接取地点
ラブハンターの挑战（★2）	カザン
发生条件	**报酬**
完成"派手な羽を集めて(…"这个委托的前提下与城镇门口的男子对话，之后再同出现的ハノイ对话	100G

分支委托名称（难易度）	接取地点
ラブハンターの挑战·再び（★2）	ロス
发生条件	**报酬**
完成"ラブハンターの挑战"这个委托的前提下与城镇左侧花坛旁边的女性对话，之后再同出现的ハノイ对话	500G

分支委托名称（难易度）	接取地点
憧れのハントマン（★4）	カザン
发生条件	**报酬**
与崇拜主角一行人的青年对话	500G、习得团队技能"危机感知"

到达"学都プレロマ"时可完成的委托

分支委托名称（难易度）	接取地点
アフロを探せ!（★2）	学都プレロマ
发生条件	**报酬**
剧情强制触发	ヘロメディス

分支委托名称（难易度）	接取地点
本整理のお手伝い（★1）	学都プレロマ
发生条件	**报酬**
与学术塔内的见习学士对话	知性の指轮

分支委托名称（难易度）	接取地点
大きな花を集めて（★2）	学都プレロマ
发生条件	**报酬**
与资料所4F右侧的学士对话	ドクトルキャップ

分支委托名称（难易度）	接取地点
サノトの針を集めて（★2）	学都プレロマ
发生条件	**报酬**
与资料所4F左侧的学士对话	フイシカルザート

分支委托名称（难易度）	接取地点
海底に眠る秘宝（★2）	学都プレロマ
发生条件	**报酬**
取得船只后与研究所4F右侧的海洋研究员对话	500G、サルベージャー

分支委托名称（难易度）	接取地点
兄からの手纸（★3）	カザン
发生条件	**报酬**
与城中最左侧民房中的女子对话	13G

到达“港町ゼザ”时可完成的委托

分支委托名称（难易度）	接取地点
吊、酒と祝い酒（★3）	カザン
发生条件	**报酬**
与酒场的老板对话	500G 战士的EX技能“ヘキサスパイク”和“タイダルウェイブ”解封

分支委托名称（难易度）	接取地点
ラブ ンタ の挑战 进化～（★3	アイゼン皇国・贵族街
发生条件	**报酬**
完成 ラブハンターの挑战～再び～”这个委托的前提下与王国入口处的女性对话，之后再向出现在上方桥上的ハノイ对话	700G

分支委托名称（难易度）	接取地点
ラブハンタ の挑战 再发～（★1）	学都プレロマ
发生条件	**报酬**
完成“ラブハンターの挑战～进化～”这个委托的前提下与站在工会门口的ハノイ对话	500G

分支委托名称（难易度）	接取地点
记忆がない男（★2）	港町ゼザ
发生条件	**报酬**
完成“兄からの手纸”这个委托的前提下与站在海边的男子对话	忘却の海玉 白银水



到达“帝国领 监视 ”时可完成的委托

分支委托名称（难易度	接取地点
一流料理人への第一步（★3）	ミロス
发生条件	**报酬**
与城镇中的女性料理家对话	100G 可以在自己的家中制作料理

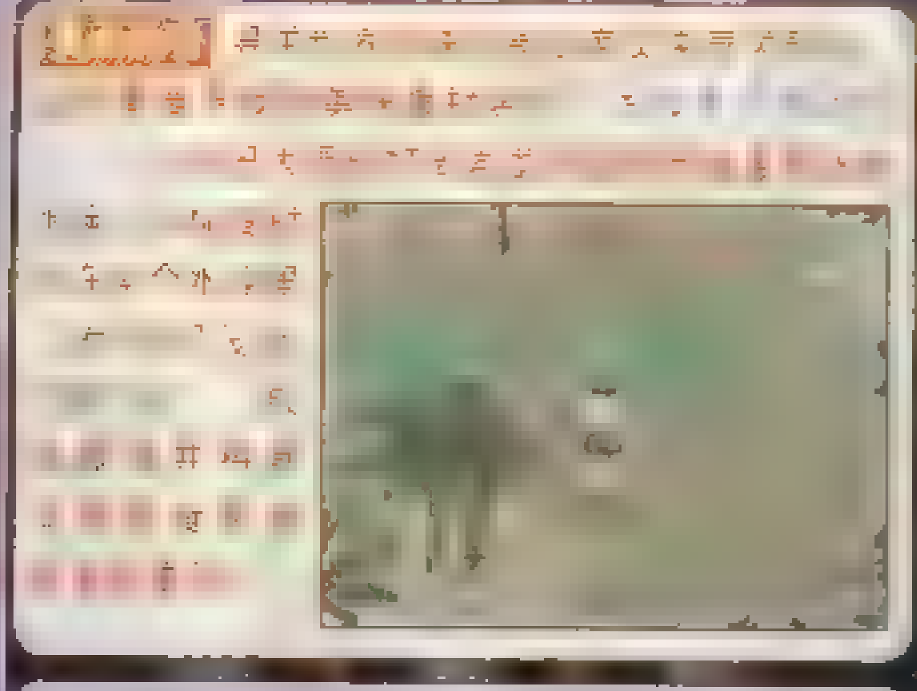
到达“ フレ ス帝国”时可完成的委托

分支委托名称（难易度）	接取地点
柔らかな毛玉を集めて ★2	ネハ フレス帝国
发生条件	**报酬**
与城镇左上角房间内的母亲对话	500G、习得团队技能“ルシェ言语”

分支委托名称（难易度	接取地点
大きなさん を集めて（★	ロス
发生条件	**报酬**
与城镇左上角的少年对话	マインドカード 习得团队技能“植物调查



分支委托名称（难易度）	接取地点
世界 大珍味を追え2（★3）	ロス アイゼン皇国・贵族街
发生条件	**报酬**
在完成 世界 大珍味を追え 这个委托的前提下与左上角房间内的美食家对话	1500G



分支委托名称（难易度）	接取地点
[illegible]のたてがみを靡かせて（★2）	ネバンブレス帝国
发生条件	报酬
与皇宫物品警备室里的兵士对话	メルゲラディウス

分支委托名称（难易度）	接取地点
グラス一杯の幸せ（★3）	スフェリオン[illegible]洞
发生条件	报酬
与坐在右侧酒桌上的矿工对话	トマホーク

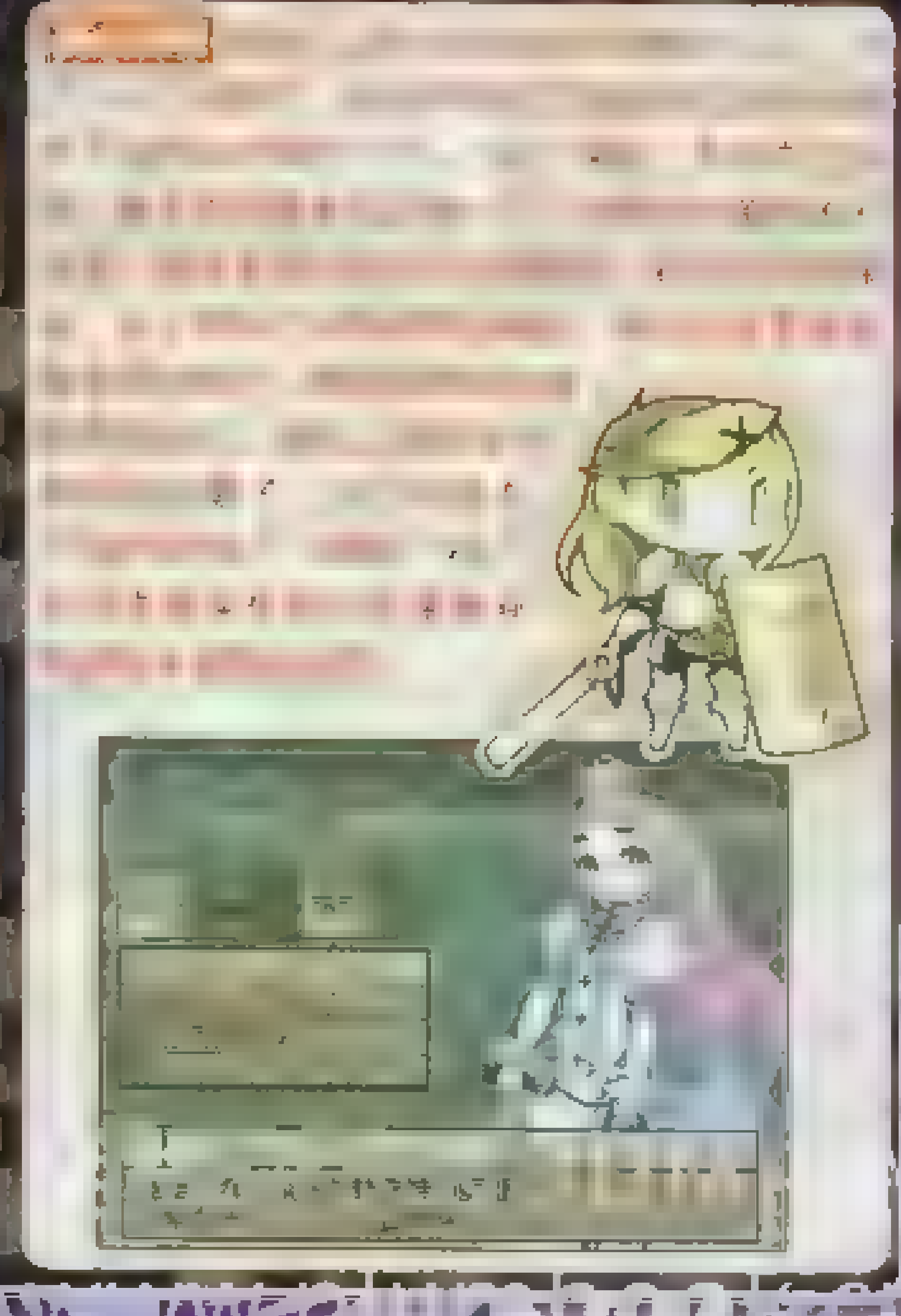
分支委托名称（难易度）	接取地点
鳥の羽を集めて（★3）	ネバンブレス帝国
发生条件	报酬
与工会门口的男子对话	ミネラルメダル

分支委托名称（难易度）	接取地点
ラブハンターの挑战~降临~（★4）	ネバンブレス帝国
发生条件	报酬
完成"ラブハンターの挑战~再发~"这个委托的前提下与城镇中央的ハノイ对话	グリダルロット

分支委托名称（难易度）	接取地点
鷹の目を持つ狩人（★5）	ミレクーラ森林
发生条件	报酬
在队伍中有盗贼成员的前提下前往深处的小木屋	500G、ザミュエルボウ

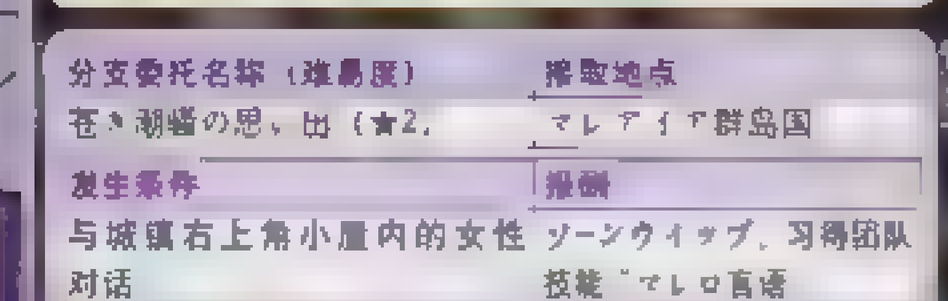
分支委托名称（难易度）	接取地点
世界三大珍味を追え3（★4）	アイゼン皇国・贵族街
发生条件	报酬
在完成"世界三大珍味を追え2"这个委托的前提下与右上角房间内的美食家对话	3000G

分支委托名称（难易度）	接取地点
大いなる冒険家（★5）	ネバンブレス帝国
发生条件	报酬
与城镇右上角房间里的女性对话	ヒュプノ结晶、战士的EX技能"[illegible]ッシングコール"解封



到达"マレアイア群岛国"时可完成的委托

分支委托名称（难易度）	接取地点
祝 新装开店！（★2）	マレアイア群岛国
发生条件	**报酬**
与城镇左上角的女性对话	500G 习得团队技能"购入交涉"



分支委托名称（难易度）	接取地点
苍き潮骚の思い出（★2）	マレアイア群岛国
发生条件	**报酬**
与城镇右上角小屋内的女性对话	ソーンウィップ、习得团队技能"マレロ言语"

分支委托名称（难易度）	接取地点
细波の漂流者（★1）	港镇ゼザ
发生条件	**报酬**
习得团队技能"マレロ言语"并与站在海边的女孩对话	ロナムフルート

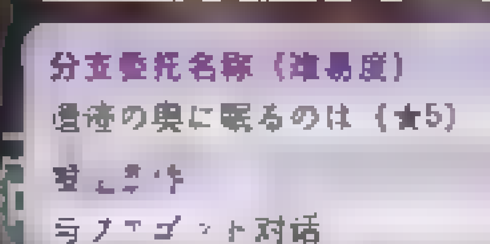
分支委托名称（难易度）	接取地点
满天に[illegible]け玲珑の调べ（★4）	マレアイア群岛国
发生条件	**报酬**
与城镇右侧一间房屋内小女孩的母亲对话	フールミークイーン

打倒"炎帝龙[illegible]"后可以完成的委托

分支委托名称（难易度）	接取地点
憧れの白い结晶（★4）	マレアイア群岛国
发生条件	**报酬**
与城镇左下角的女孩对话	コルリアロール

分支委托名称（难易度）	接取地点
危险なお迎え（★3）	大贤者ファゴットの馆
发生条件	**报酬**
与ファゴット对话	ドラゴン幼体

分支委托名称（难易度）	接取地点
古代遗迹の秘密（★4）	大贤者ファゴットの馆
发生条件	**报酬**
与ファゴット对话	1000G



分支委托名称（难易度）	接取地点
遗迹の奥に眠るのは（★5）	大贤者ファゴットの馆
发生条件	**报酬**
与ファゴット对话	1000G 飞空艇可以高速移动

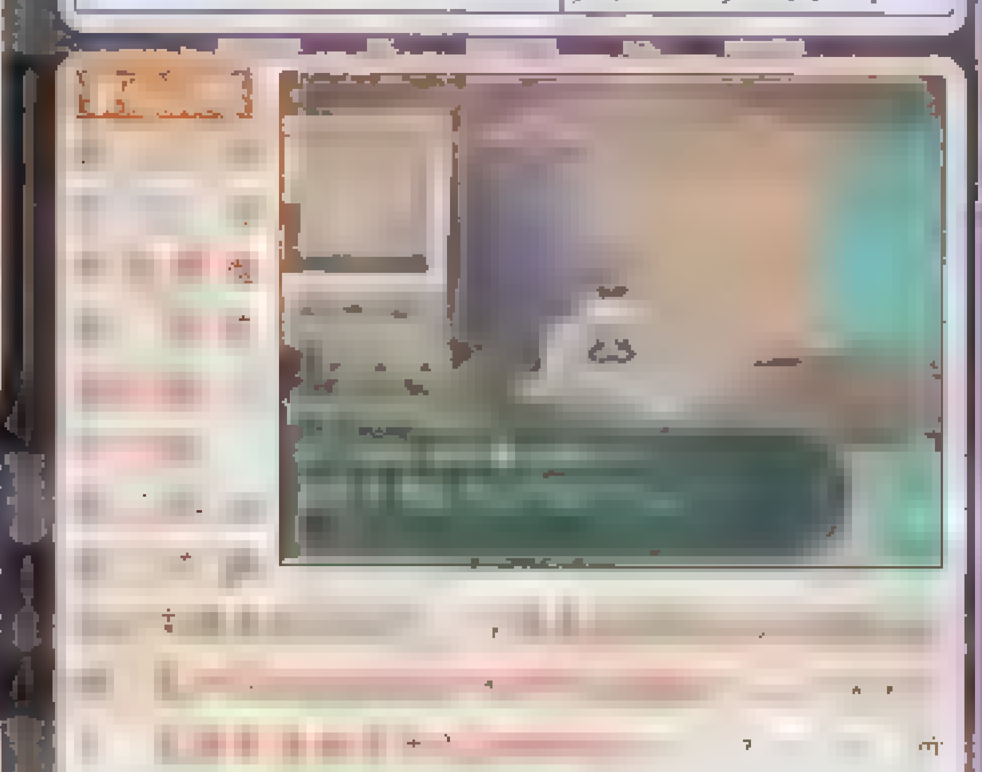
分支委托名称（难易度）	接取地点
「あの商品」を求めて（★4）	？ロス
发生条件	**报酬**
与城镇左上角房屋内的见习骑士对话	ヒ？ターシールト

分支委托名称（难易度）	接取地点
书架に秘められた言叶（★1）	学都フレロマ
发生条件	**报酬**
与资料塔5F的图书整理员对话	300G、实现学术塔和飞空艇的传送



分支委托名称（难易度）	接取地点
暗号を解読せよ（★4）	学都フレロマ
发生条件	**报酬**
与资料塔4F左上角的学士对话	2000G、ヘルトオブ？？ス

分支委托名称（难易度）	接取地点
修行者の耐え难き空腹（★2）	ヒューロ冰洞
发生条件	**报酬**
与场景中的某个修行兵士对话	フリーズガード、？ルロメディスマロナムフルート



分支委托名称（难易度）	接取地点
冰雪の少女（★4）	オルリアの宿
发生条件	**报酬**
在完成“古代遗迹の秘密”这个分支委托的前提下与斯温尔对话	ヘルスパイク，习得团队技能“重级劳动”



分支委托名称（难易度）	接取地点
イメッポの挑戦状！（★5）	学都フレロマ
发生条件	**报酬**
与资料塔4F右侧的老学者对话	100G





序号	题目	答案
1	カザ…にある武器屋の名前 ロ ケである	いいえ
2	…ロス… る料理研究家の夫は物理学者である	いいえ
3	ウザ…王 …髭を生えている	はい
4	…レロワ…に宝箱 全部で5个ある	いいえ
5	…ブレスは男性より女性の方が多	いいえ
6	…アイアでは雪が降 …ことがない	はい
7	カザ…にある…から入手できる金額は23Gである	いいえ
8	…ロスの宿屋は1泊10Gである	はい
9	三大珍味のひとつは…ダ… …である	はい
10	三大珍味のひとつは…さかなである	はい
11	三大珍味のひとつはサボテ…ライスである	いいえ
12	サイモ…村 …羊は5头 …る	いいえ
13	ブレロ…ま… …ない	はい
14	コルリアの宿にある雪だるまは全部で6つである	はい
15	…の年龄 20岁である	いいえ
16	エメラダ女王とエラ…ではエラ…の方が若	はい
17	メナスとエラ…ではエラ…の方が若…	いいえ
18	…ヴィア…スの攻击力は+48である	はい
19	…を物价率100%で売る时の价格は38Gである	はい
20	…ロス…スモ…ル…トは…で…	はい
21	カザ…から…タル…までの距离は最短で20步である	いいえ
22	一番LIFEが少ないモンスターは…である	いいえ
23	ナイトの职业名は当初…次に…である…	はい
24	…遗迹は现存する寺か…ている	はい
25	职业プリ…セス …は…	いいえ
26	クエスト履历 载るクエスト数は…である	いいえ
27	…売…でいる物をすべて1买ずつ买うと100000Gを超える	はい
28	セブ…ストラ…の希望小卖价格は5800元である	いいえ
29	セブ…ストラ…のプロデュ…サ…は小玉惠理子である	いいえ
30	今…30回目である	はい

打倒"真龙…"后可完成的委托

分支委托名称（难易度）	接取地点
永久なる安息（★4）	オ…ブレス帝国
发生条件	**报酬**
与城镇左上角房间内的女孩对话	500G、…EX技能…ファイズ"解封

[illegible]

分支委托名称（难易度）	接取地点
妖精の羽を集めて…（★4）	…ロス
发生条件	**报酬**
与宫殿2F的女仆修拉（シ…ラ）对话	3000G

[illegible]

打倒"炎帝龙…"后可以完成的委托

分支委托名称（难易度）	接取地点
浮…袋を集めて…（★4）	…アイア群岛国
发生条件	**报酬**
与城镇右下角的女子对话	…ハ…ス

[illegible]

分支委托名称（难易度）	接取地点
翡翠色した希望の芽（★3）	帝国领…ハ…
发生条件	**报酬**
与站在水井边的女子对话	2000G

[illegible]

分支委托名称（难易度）	接取地点
…する过去をと…て（★4）	…アイア群岛国
发生条件	**报酬**
在队伍中有男性成员的前提下与王女的随从…多拉（…ントラ）对话	…エイラーオブラヴ…

[illegible]

分支委托名称（难易度	接取地点
真・ラブハンターの挑战（★5）	マレアイア群岛国
发生条件	报酬
完成"ラブハンターの挑战～降临～"这个委托的前提下与城镇中央的ハノイ对话	5000G

分支委托名称（难易度	接取地点
ゾメッタの新しい始まり（★3）	カザン
发生条件	报酬
与自己家中的阿利艾塔对话	100G

特殊类分支委托

分支委托名称（难易度）	接取地点
迷える骑士道（★3）	、ロス
发生条件	报酬
进行"、ロスの女王"这个副任务的过程中必然发生	1000G

分支委托名称（难易度）	接取地点
集めて、リーズ最终回（★5）	武村ハイレイン
发生条件	报酬
完成游戏中所有的素材收集系委托后同、ラウルガード村里的"收集マスター"对话	



分支委托名称（难易度	接取地点
轮完成、向けて（★4）	メルナイト工房
发生条件	报酬
进行"ル、エの民"这个副任务的过程中必然发生	ナイトキュイラス



看完STAFF画面后查看了一下游戏时间，惊奇地发现居然用了将近70小时才将作品通关。游戏的主线流程其实不长，但是分支委托数量庞大，加之工会系统的不完善导致玩家在做任务时会被繁琐的杂事弄得晕头转向，这点让人比较头疼。另外还要抱怨下职业的平衡性问题，魔法师和骑士必然占据队伍的两个位置让人多周目游戏的动力大减。



文 铝光学员 黑狮子拉格尔
编 伊娃 美编 咕噜

"《GTA》系列"的新作——《唐人街战争》于2009年3月17日正式登陆NDS平台。游戏中完美还原了系列的精髓，加上NDS特有的触摸屏操作方式，使得游戏的玩法变得更加丰富。20小时的主线流程外加大量的隐藏要素令游戏的耐玩度大幅增加，新加入的Wi-Fi功能使得游戏的乐趣倍增。想体验本作的魅力吗，那就拿起你手中的触控笔和 [illegible]

系统介绍

基本操作

十字键	角色移动　开车时下键为喇叭
A	攻击　射击
B	配合方向键为奔跑　开车时为油门
X	抢车　路边长按为召唤出租车　下车
Y	翻滚　翻越障碍物　倒车
SELECT	翻垃圾箱　任务失败时再次挑战任务　招待出租乘客　开启警车任务
START	开启菜单
	转换视角
R	锁定目标　刹车





基础菜单

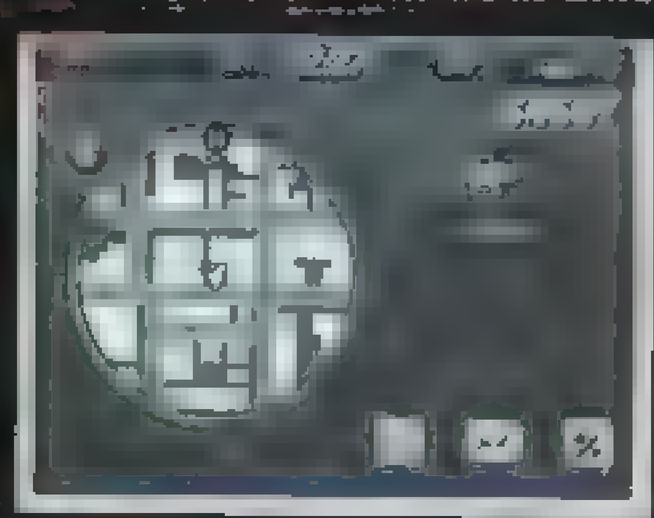
Brief	摘要	显示角色当前所接受任务的名称　以及具体的任务要求等
Email	邮件	显示当前接收到的所有邮件　也可以分类查找　方法是进入Email后点击右上角的小图标
Stats	统计	查看游戏中的各种完成度　上屏幕显示的就是游戏的完成度　而下方的3个奖牌则在游戏中玩一些迷你小游戏时获得　一共有3种奖牌　另外　部分奖牌还有一些特殊用途　例如开出租车时获得金奖牌的话　出租车会变成防弹状态。
General	通常	查看游戏中各种任务的完成情况　包括成功数和失败数等等
Crimes	犯罪	查看游戏中的偷车数　被通缉次数以及在被6星通缉时坚持了多长时间不被逮捕等等
Vehicles	车辆	查看游戏中毁坏的车辆数　另外还有步行　开车走的距离和加速状态坚持时间　撞人数等等
Money	金钱	游戏中获得的各种开销账本　例如开出租赚了多少钱或买武器用了多少钱等
Trading	交易	交易的总信息　包括成功交易的金额　交易次数　抢劫数等等
Combat	战斗	查看战斗中的相关信息　包括使用频率最高的武器　或空手肉搏的次数等等
Scores	分数	查看几个小游戏完成时获取的分数　分别是出租车　治安车（警车）　救护车和消防车

Setting时的设置选项

Music Volume	调节游戏的音量大小
SFX Volume	调节游戏的音效大小
Brightness	调节游戏的亮度
Auto Save	自动存档
Steering Assit	自动式旋转（即开车转弯后方向会自动回正）
Auto Drive-By	在车内时自动对周围的敌人开火
Vehicle Camera Look Ahead	自动调整开车时的视角
Auto Reverse Vehicle Camera	下屏幕车辆的视角反转
Top Screen Radar	上屏雷达显示
Top Screen Health	上屏血条显示
Top Screen GPS	上屏GPS路标显示
Rotating Radar	雷达自动调整　显示正向地图
Auto Switch Weapons	自动切换武器
Animate Cutscene Text	剧情字幕变为浮动状态
Microphone Sensitivity	麦克风的灵敏度

关于地图和GPS

游戏下屏幕中GPS所显示的地图就是游戏中的迷你地图，点击后会在上屏幕显示出整个自由城的地图，而下屏幕则会显现主角当前所在区域的小地图，在地图上能够看到很多不同的图标，而左侧的三个标志可以查找出地图上各种信息的具体位置。Contacts是查看当前主线任务目的地和目标角色的位置，单击距离数值的话会让电脑自动生成最短的路径。Dealers则一般是查看支线情节角色的位置，例如各种毒贩子等。Points of Interest用于查询游戏中的各种设施，例如安全屋（Safe Houses）、加油站（Gas Station）、彩票店（Scratch Cards）等。Favorites指标注一个地点以后在这里可以随时查找并显示最短的路径。



关于Email

邮件是游戏中相当重要的信息，有新邮件后会在下屏幕的最上方显示，其中红色的邮件是与主线情节有关的邮件，黄色的则是支线情节邮件，例如各种毒贩子的邮件等，阅读完邮件后点击邮件最下方绿色的信息可以显示出发邮件人的位置并标示出到达的最短路径，另外点击屏幕下方的邮件标志也可以显示出已接收的邮件。

Safehouse

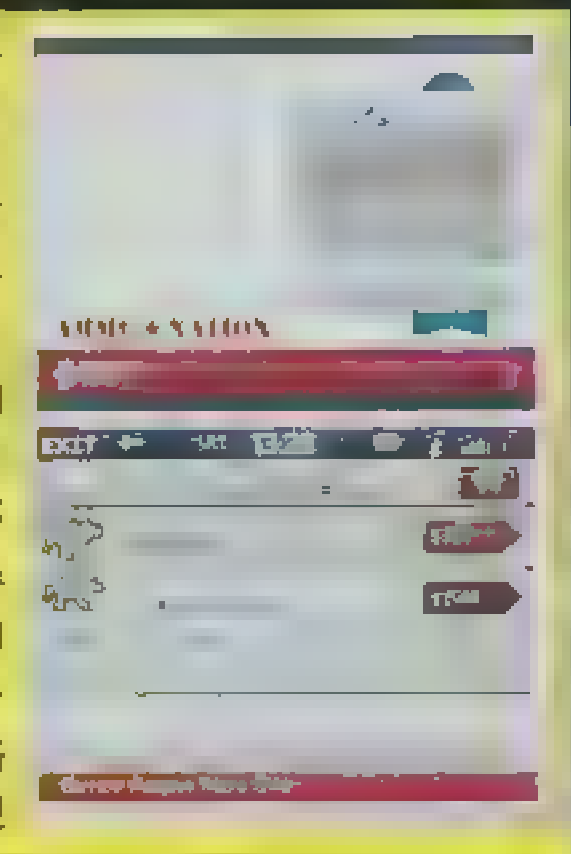
既然是自由城，那么玩家起码得有个藏身之所吧，否则被警察缉追了找不到地方躲就不好玩了。在安全屋中除了可以保存游戏进度（任务中无法保存）外，还可以存放毒品，给好友发邮件等等，值得一提的是房间的揭示牌上可以查看到已经完成的关卡并重新挑战，挑战后的新成绩会被重新记录，另外被通缉时也可以躲在家里避一下风头，在游戏中的每个区域都可以购买安全屋，进行主线流程时也会得到房间屋子，当然玩家还可以用刮彩票或直接购买的方式获得更多的安全屋。

关于武器

自由城中烧杀抢掠可以随心所欲，不过抢个车子烧个商店还好，想要抢劫军火车的话就要手上有足够的家伙了，游戏中包括空手类一共有8类武器，一般杀掉一些任务中的敌人都会掉落普通的枪械，抢劫警车会有威力较高的散弹枪，喷火器和火箭筒等大型杀伤类武器一般则要完成一些支线任务才有机会得到，威力也相当不错，当然从网上也可以买到武器，取得武器后点击下屏幕的箭头标志就可以

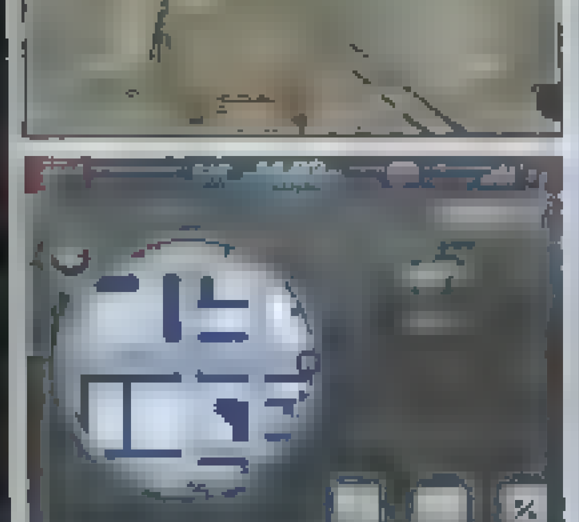
如何购买武器

随着游戏的进行可以购买的武器也会增加，按下START键后点击ammu-nation即可选择武器购买。购买武器前先点击价格，等全部都选择完毕后，点右上角的手推车，再点一下总计的价格后，对方就会把东西送来了。期间一共会收到两封邮件，第一封是确认你订购的货物和账单，第二封则是告诉你货已经送到，此时前往任意安全屋，在房间前就可以获得。



Handguns	手枪类武器
Submachine Guns	轻机枪类武器
Shotguns	散弹枪类武器
Assault Rifles	突击步枪类武器
Heavy Weapons	重型类武器
Projectiles	投掷类武器
Miscellaneous	杂件，包括防弹衣、电击枪等等

高的通缉指数，一般到5星指数基本全屏幕都是各种警察来抓你，能坚持上5分钟的可以算是达人级水平了。至于增加指数的方法则和系列其他作品没有太大的区别，不过被警察抓到的话除了会扣除一定的金钱外，身上的枪械和毒品也会被充公，而死亡的话只会损失一定的金钱，算是比警察抓捕道得多了。



增加通缉指数的方法： 1 当着警察的面杀人、抢车 2 撞警车 3 杀警察（最快的方法） 4 交易毒品。

降低通缉指数的方法： 1 躲在Safehouse中 2 将汽车涂装一下 3 一定时间不让警察发现 4 进入特定的剧情 5 撞倒警车，根据通缉指数的不同需要撞倒的数量也不同。

关于抢劫

游戏中有两种车辆可以抢，分别是军火车和贩毒车。军火车的标志很明显，在车顶上有一个蓝色的星星标注，玩家在游戏中经常都能够遇到，而贩毒车则是红色的。这两种车子出现时头顶也会有箭头表示出来，很好辨别。该车一旦受到攻击就会加速逃跑，推荐抢劫时使用散弹枪，3枪左右就可以将司机轰下来与你火拼，不过司机的火力都很猛，必须第一时间锁定然后将其干掉，之后就可以大摇大摆地开回自家仓库了。军火车可以获得不少好武器，而贩毒车当然就是毒品了，想无本发家的玩家就千万不要错过了。撞车的时候注意别把车子一起给撞爆了，否则是拿不到军火和毒品的。

关于通缉指数

在游戏中烧杀抢掠得太明显的话是会被警察追杀的，这也是系列的传统了。一般进行任务时最好不要惹警察，否则警察来追的话可是很麻烦的（部分特定的任务除外）。本作中最高的通缉指数是6星，除了干坏事可以达到这个标准以外，在商店也能够买到最

关于赚钱

游戏中的赚钱方式非常多，当然想当个良民的话可以靠抄外快来赚钱，不过综合来说还是买卖毒品是最快的。完成主线剧情中的毒品任务后就可以开始与城内各个地方的毒贩子交易了，一开始可以做点小型的毒品生意，例如Weed和Downers这样的小毒品，后期本金大了就可以收购Coke这样的毒品了。倒买倒卖来钱的速度绝对快，甚至一分钟就可以赚到10000。

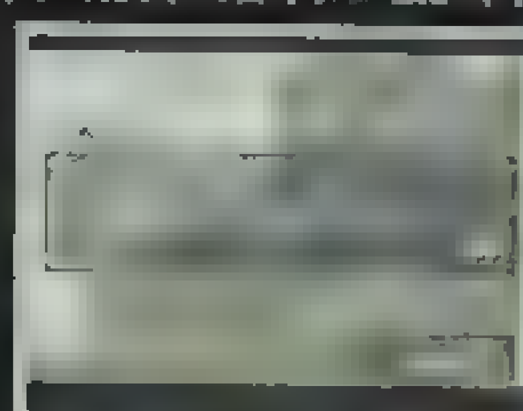
游戏中交易过一次的毒贩子都会在地图上显示出来，而且随着剧情的进行也会有毒贩子主动发Email给主角，一般来说发Email的只会有高价收购某毒品或者超低价卖出某毒品，接到毒贩子的邮件就飞奔过去交易吧，这样就算不刻意去卖毒品随着流程的进行也会赚到不少钱。不过要注意的是也有接受到高价毒品的邮件，还有毒贩子虽然出现的位置是固定的，但还是有时间段的区别。最后要注意的是当角色有通缉指数时毒贩子是不会和你交易的，部分毒贩子在交易后也会提升通缉指数。

随着游戏的进行，在Trade Info里可以看到各地的毒贩位置和他们大概所售出的货物和想买进的，还有各种毒品的价格

卖毒品更加有效率，与某毒贩子多交易几次的话还会提升其好感度，达到一定要求后该贩子可以支持邮件交易毒品，这样就可以躲在家中交易了，使得效率和安全性都提升一大截。

除了贩毒增加收入以外，前期钱不够时还可以去买彩票。本作的中奖率很高，只要本金有个300左右基本可以稳赚不赔，游戏中一共有4种类型的彩票，推荐买15元的彩票，基本不会亏，一般RP不差的20分钟左右还可以刮到一栋房子，绝对是稳赚不赔的生意。

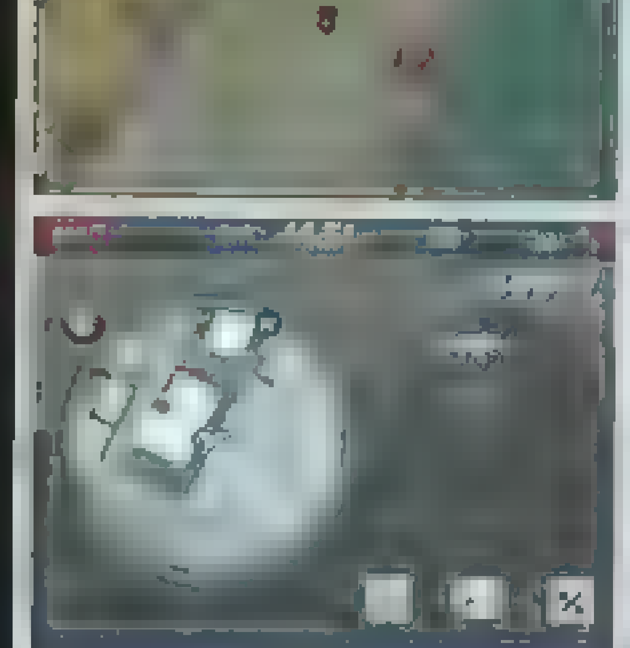
在游戏中可以做各种兼职赚外快，本作和以往一样能够开出租车、治安车（警车）、救护车和消防车来帮助市民，完成任务的话可以获得相应的报酬，想在《GTA》的世界中当一个良民也不是不可能的，除此之外还可以在街边玩一些迷你小游戏来获得金钱，例如纹身店纹身的小游戏，又或者是街头的限时杀人的小游戏等等，不过这些任务来钱的方法都比较慢，想快速赚钱的玩家买卖毒品比较好。



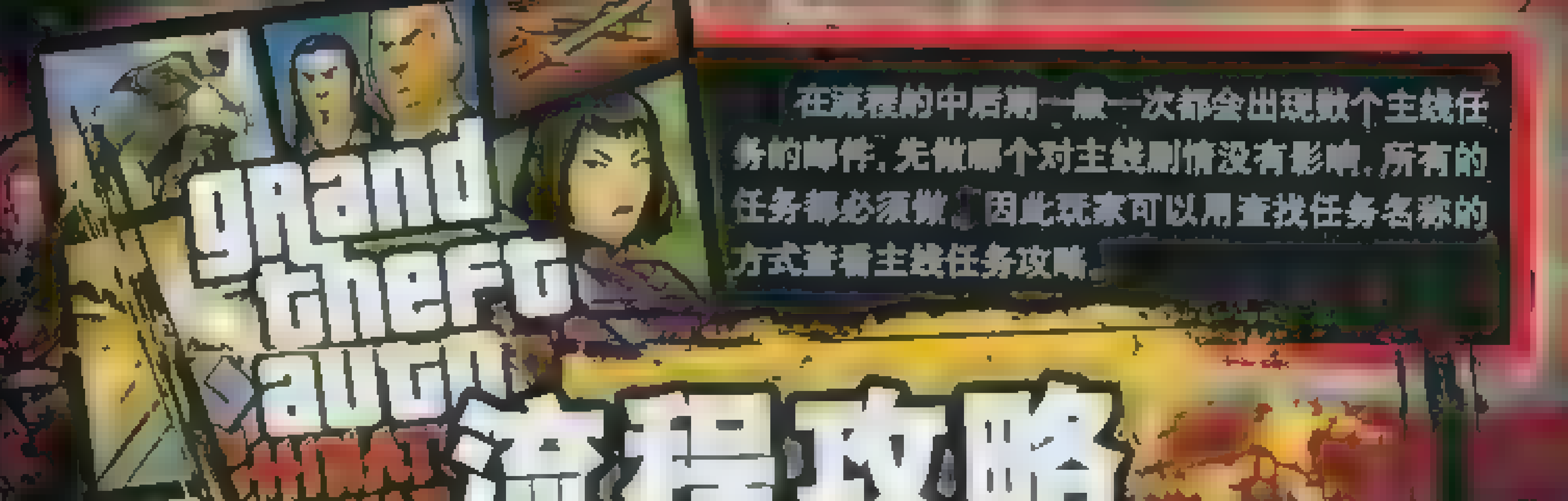


主角的体力和防弹衣

本次玩家的体力值显示在GPS上，GPS左半圈绿色的槽即是玩家体力值，受到任何攻击都会扣除体力，而右半圈则表示防弹衣，当玩家在游戏中拾取到防弹衣的话就能够以蓝色的槽来显示，角色有穿防弹衣的情况下受到攻击就会优先扣除防弹衣的耐久值，可以说是非常好用的道具，后期一些火拼的任务中都可以起到不小的作用，而防弹衣通常在任务中都会补给（蓝色的衣服图标），看见了的话千万不要错过哦。



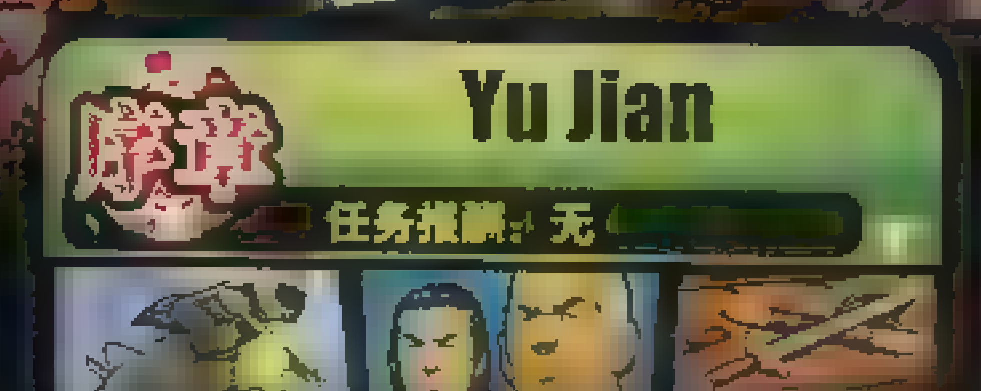
监视器：4代《GTA》中的200个鸽子这次换成了100个监视器，分布在城市中的各个位置，全部破坏后还有点数完成度可拿，和以往一样，很多监视器的位置非常隐蔽，不花上大量的时间基本上是不可能全部破坏的。



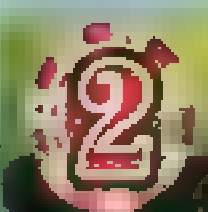
在流程的中后期一般一次都会出现数个主线任务的邮件，先做哪个对主线剧情没有影响，所有的任务都必须做，因此玩家可以用查找任务名称的方式查看主线任务攻略。

序章 Yu Jian

任务报酬：无

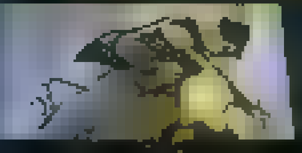
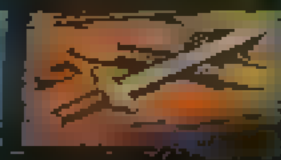


刚下飞机不久主角就被追杀，剧情后车子被撞到湖里，这里需要连续用触控笔点击下屏幕的后视窗将其打破后跳车，游到码头边后可以看到一辆车停在岸边，按X键进车后按照提示用螺丝刀发动汽车再跟着地图上的黄线前进（车子开到水里的话可以……剧情，……后再往附近黄色的目标点即可完成第一个任务。

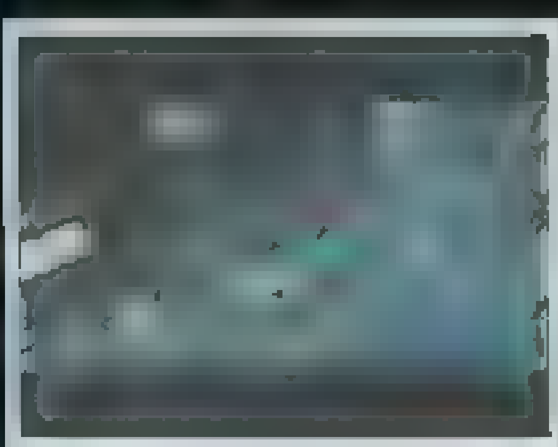


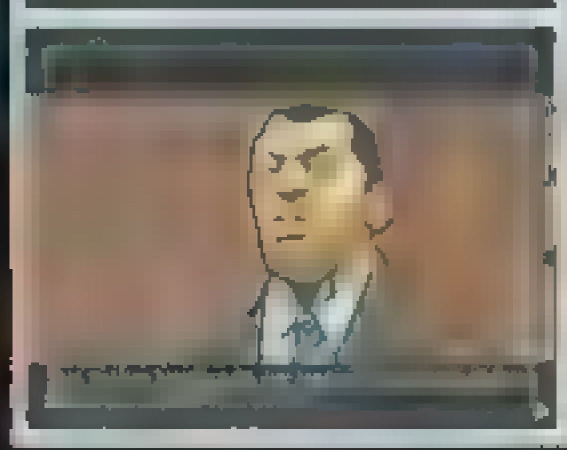
Pursuit Farce

任务报酬：$ 50

回到安全屋会收到叔叔Kenny的来信（点击桌子上的电脑即可阅读），在据点中调查沙发可以存档，调查墙上的揭示板能够挑战以前的关卡。整备一下后出发，出门后即可看见地图上叔叔的所在地（地图上一个巨大的K字）。剧情后使用门口的车前往下一个目的地，点击小地图后再双击一下主角位置，接着点击左边第二个GPS图标即生成到达下一个目的地的最短路径。下一个地点是Kenny Crew，跟着地图上的黄线即可轻松找到。一个名叫Ling Sang的女人上了车，还没说上几句话2人就被警察通缉，此时通缉指数会自动升级到2星，根据系统提示撞倒几辆警车即可将通缉指数下降到0，之后一路开回指定地点即可完成任务。注意该任务不可以换车，撞车子的时候注意不要撞得太猛烈，否则车子爆炸任务会直接失败的，还有在任务未结束前有通缉状态的话也是无法完成任务的。如果失败的话会从警察局或医院出来，此时用库存可以按SELECT键再次进行主线任务。

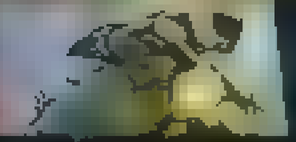
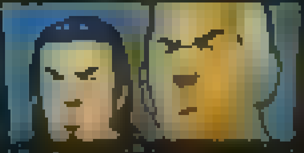






Under The Gun

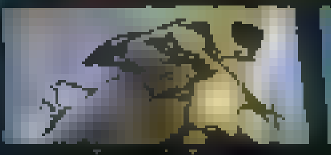
任务报酬：$ 50

剧情后回到Kenny的房子，得知要去见Ling，在屋子后的小操场就能够找到Ling，此时系统会讲解格斗模式：按住R锁定对象后连点A键即可攻击目标。将一个练习用的人偶打破后玩家会得到一把枪，点击下屏幕的拳头标志就可以更换手中的武器了。再次将人偶打破后发生剧情，来到垃圾箱前按SELECT可以打开垃圾箱，用触摸的方式将垃圾移走会发现一把枪，之后跟着Ling走，在Ling被枪杀后将几个混混干掉，再从左边的楼梯上到天台将正在攻击Manager的人干掉，检查下Manager没事后即可完成任务。

Payback

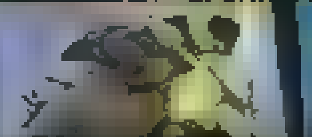
任务报酬：$ 50

任务结束后不久会收到Kenny的邮件，之后前往Gang House报仇。来到这里发现大门紧闭，此时用Y键翻过大门即可。剧情后一路翻墙追上Gang，中途他会抢劫一辆车子逃跑，随便抢辆车子追上去，跟着地图上的红点跑到小巷内，将所有人干掉以后还会发生追车事件，追上后再将其杀掉即可完成任务。

The Wheelman

任务报酬：$ 50

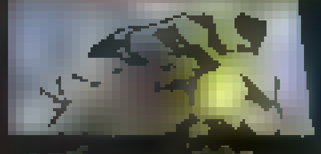
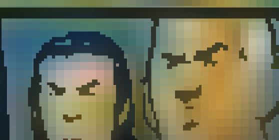
  

回到Kenny的屋子后得知下一个任务，在地图的三个蓝点处会发现3辆车，这里需要将三辆车子分别偷出来并开到Garage车库（地图上的黄点）。注意这个任务有时间限制的，而且其中两辆车子要开锁以后才能使用，开锁有时间限制（下方的蓝槽），时间完了还没打开会导致通缉度升一级。完成后会收到Kenny的Email，前往Kenny的房间即可接到下一个任务。



Tricks Of The Triad

任务报酬：$ 50

回到Kenny的房间后被告知有东西给他，再到自己的房间即可发现几包毒品，这次的任务也是做毒品买卖来提高自己的声望。带上桌上箱子里的5包迷幻药（ACID），出门后前往小地图的蓝箱子处寻找买家，找到后按SELECT与其交易，将5个迷幻药卖给他可以得到125美金，完成后再去Meadows Park找Danny，看小地图很容易找到他，从他手中买入5个可卡因（Coke）后会立刻被通缉，躲过警察后随便抢辆车回安全屋，将其放入箱子后完成任务。

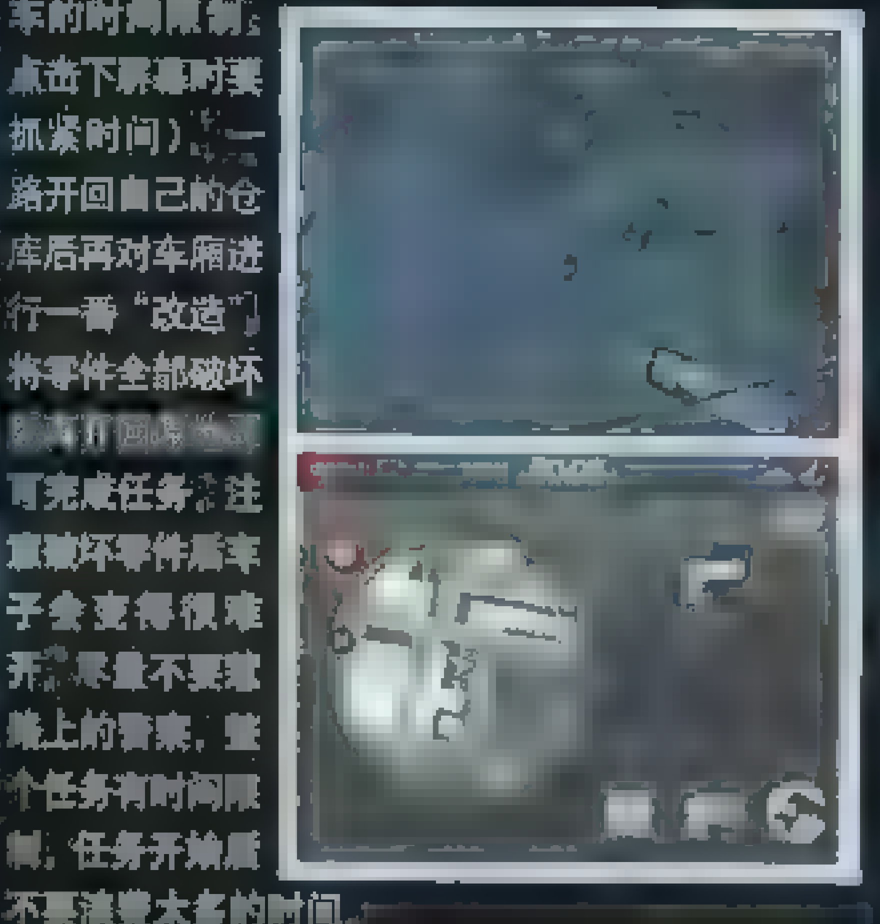


Pimp Hits Ride

任务报酬：$ 100



的邮件是主线剧情，根据提示来到Chan的住所，剧情后接受Chan的委托去破坏对手的车子，出门后顺着黄线走，到达蓝色点后发现目标的车子，一路慢慢地跟上去，注意跟踪的时候不要撞到他的车子，也不要离车子太远，两种情况都会导致任务失败。来到目标地点后等其下车后，再跑到他车子上启动车子（注意偷车的时间限制，点击下屏幕时要抓紧时间），一路开回自己的仓库后再对车厢进行一番“改造”，将零件全部破坏[illegible]可完成任务。注意破坏零件后车子会变得很难开，尽量不要撞上路上的警察，整个任务有时间限制，任务开始后不要浪费太多的时间。



8 Whack The Racers

任务报酬：$ 100



回到 Chan 的住所得知赛车比赛即将开始，本次的任务是帮助 Chan 获得比赛胜利，出门后挑选一辆好车，建议抢劫一辆红色的小型跑车。开到指定地点后开始比赛，三辆红色的车子是我们这次的目标，爱怎么撞怎么撞吧，只要让Chan的蓝色车子领先就行，注意红色的车子速度很快，如果之前挑选的车子速度不够直线就追不上。比赛一共有两圈，路线都是一样的，初期也可以守在目的地不远处等快最后一圈时再撞他们，不然的话就要一直跟在Chan的车后，红色的车子即使被撞倒也会快速追上来（Chan 你那是什么破技术），Chan 获得优胜后就算完成任务。



9 Jackin' Chan

任务报酬：$ 150



回到 Chan 的住所发现他被绑架了，此时需要快速开一辆车追上去，顺着蓝色的路线一路追到码头发生枪战，此时码头已是一片火海，剧情后跟着蓝色的线找到消防车，开着消防车前往码头灭火救Chan，注意这时画面上方会显示Chan的体力值，若一旦到0时玩家还没有灭完火就会失败。将消防车开到码头后点击下屏幕的消防栓开始喷水，注意水的方向，火焰灭后开着Chan的车子回到他的住所即可完成任务，注意最后的路线时会有敌人对车子开枪，不用理会他们快速开到目的地，磨太久车子爆炸的话也算任务失败的。

10 Natural Burn Killer

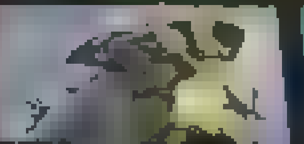
任务报酬：$ 50

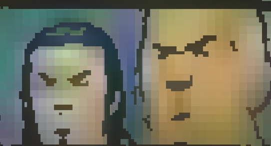


回到叔叔的住所触发下一个任务，这次的任务是制造一些纵火事件来提高知名度，先按地点提示来到加油站给玻璃瓶灌油，选择的价格越高可以灌的油越多，利用下屏幕灌满后再用毛巾堵上即可，规定油量内能灌多少就灌多少，完成后按照提示先用燃烧瓶烧毁2辆汽车，按住屏幕下方的燃烧瓶后控制方向扔出去即可，注意丢的时候自己不要靠太近，会被爆炸波及的，完成后还需要烧毁一个商店，根据提示跟着丢燃烧瓶即可，注意商店左上方的耐久值，中途还有消防车来灭火，嫌麻烦的可以直接连消防车一起烧了，中途瓶子用完也不用担心，画面中会出现绿色的点补给燃烧瓶，烧毁商店后任务结束。

11 Stealing The Show

任务报酬：$ 150







刚完成任务就收到几封 Email，其中一封来自 Zhou Ming 的信是主线剧情，根据提示来到 Zhou 的住所，交谈后得知需要找 20 个大麻（Weed），此时可以看一下大地图所在的毒贩子位置查找卖Weed的毒贩，新的毒贩子如果没有第一次接触过是无法在地图上显示出来的，查看一下最新的Email也可以得到数名毒贩子的情报，例如Email里的毒贩子中Andy有卖大麻，一个毒贩子的货不够的话可以到左边大地图的 Hatton 区找，很多毒贩子都有卖大麻，不过要注意自己在通缉状态毒贩子是不会和你交易的。凑齐20个大麻后回到Zhou的住所，他很欣赏我给他的礼物，剧情后按照提示开车到加油站，之后丢 15 个箱子给后面的车子即可，箱子是无限的随便丢吧，完成后跳下车将装满箱子的车开回Zhou住所的车库就算完成任务。




12 Recruitment Drive

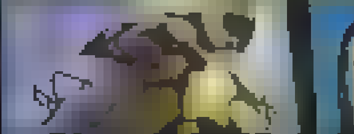
任务报酬：$ 50

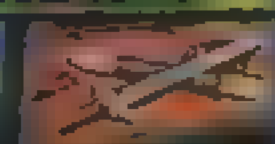
回到叔叔Kenny的住所得知这次要救几个兄弟，根据提示一路来到目的地再干掉敌人，一共要救4个人，救人时目标的体力都会慢慢下降，一定要抓紧时间，救出后还要带他们到指定地点，不过就算救出后死一两个也没关系（笔者最后就是3个人过关的），最后开到指定地点再下车进入纹身店，这里要玩一个纹身的小游戏，直接刷屏幕吧，纹好纹身后任务结束。



13 Flatliner

任务报酬：$ 150



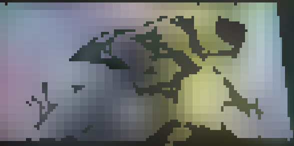


回到Zhou的住所得知他想要主角去救一个老朋友，开着车根据提示来到机场，这里的警察很多，看到目标的车子后跳上去开车跑就是，不用管警察，注意开车时不要把车子撞坏，下屏幕有这次要救的人的心跳图，一旦没有心跳的声音就要快速点击心脏的位置让其心跳回复，一路撑着开回Zhou的车库就算完成任务，原来Zhou并不是想要救他而是想要亲手挖出他的心脏，在Zhou的老朋友数声惨叫后获得报酬（丫的你要杀不会自己去啊，不知道要躲警察很辛苦么）



14 Bomb Disposal

任务报酬：$ 200



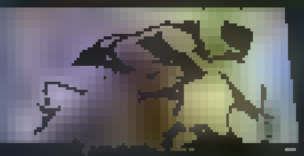


再次来到Zhou的住所，这次要保护3辆车子不被破坏，出门后快速前往目标地点，每个蓝点处如果出现红点则表示旁边已经有安装过炸弹的车子出现了，进入红色的车子拆炸弹要先将4个螺丝拧开，然后点击旁边的探测器，按顺序检查4根颜色线，当仪表向红色的部分移动得最厉害的就是要剪断的线，再点击左上的剪刀将其拆除即可，注意如果剪错线的话会直接爆炸导致任务失败，每次拆除完毕会出现几个杂兵，将其打倒后快速向下一个目标前进，时间很短，好在车子之间的距离都不是很大，一共拆除4辆车后完成任务。



15 Carpe Dime

任务报酬：无





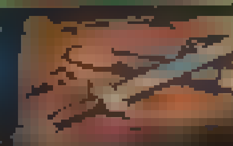



刚完成任务不久就接到叔叔Kenny的新邮件，来到指定地点后得知他需要5000美元，没钱的同学去贩毒吧，绝对是最快的赚钱方式，将钱交给叔叔后他告诉我父亲的剑很可能在一个货车上，此时朝着红点的方向走，发现目标车辆后冲上去将司机拉下来，最后开回叔叔的车库即可，注意最后的路程上会有人来狙击，不要让车子被打爆。

16 Driven To Destruction

任务报酬：$ 300



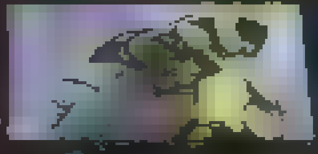
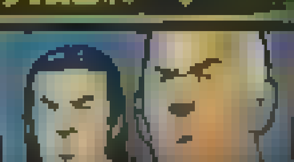
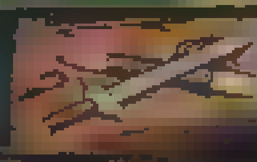


任务完成后会收到三封Email，分别来自Kenny、Zhou和Chan，先完成哪个都不会影响流程，笔者选择的是Zhou的任务，这次的任务是开车帮Zhou杀人，坐上卡车后向目标地点前进，发现敌人后主角只需要开车让Zhou扫射敌人即可，此左上方会出现一条满足槽，当Zhou扫射时便会增加，满槽后即可撤离，带Zhou回车库即可完成任务，注意最后不要让车子爆掉，中途也不要下车，否则会导致任务失败。



17 Store Wars

任务报酬：$ 60

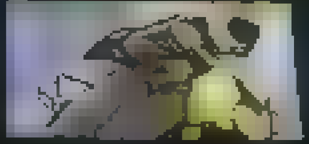
相对较简单的任务，前往Kenny的住所并得知有人要攻击他的[illegible]，开车来到目标地点会发现有人[illegible]

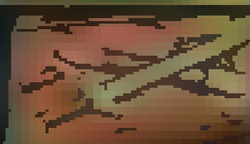
店前左右两边则会出现敌人丢燃烧瓶，在其丢瓶子之前干掉他们就能完成任务。左右两边合计会出现四波敌人，多注意小地图，看到有红点提前冲上去用机枪将敌人扫下来并干掉会安全很多。



18 Raw Deal

任务报酬：$200



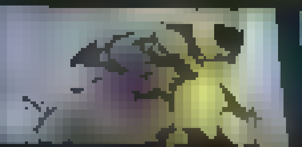
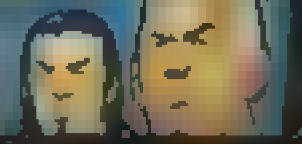
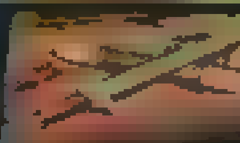


按指示来到Chen的住所，这次的任务是保护他前往他父亲的Club，注意一开始要先靠近Chen他才会跟你走。路上的杂兵很多，大部分会躲在车子后面攻击，注意将车子打爆的话不要太靠近，否则被炸到是会立刻送医院的，路上还有防弹衣可以用，随时注意自己的生命，Chen倒是不用担心，他一直会躲在玩家身后，我方虽然也会有两个NPC帮忙不过基本不要指望他们会有太大的用处，到达目的地后任务完成。



19 Trail Blazer

任务报酬：$300

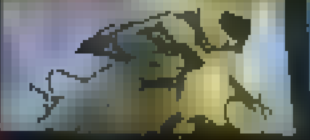
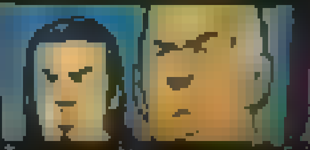
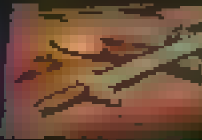




先回安全屋一趟，不久就会收到Heston和Chen的邮件，先来到Chen的位置，得知这次的任务是用油罐车炸毁对头的老窝，根据提示来到附近的加油站，将油罐车启动后前往指定的地点，注意油罐车发动后会进入漏油状态，抓紧时间开到目的地，到地点后立刻下车，不然会连人一起炸死在车内的。完成任务后直接获得报酬。



20 The Two Job

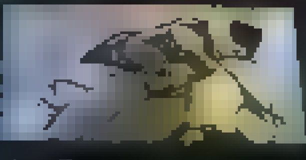
任务报酬：无

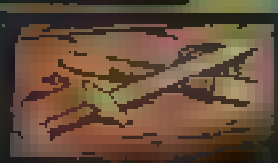




本次的任务比较麻烦，先找到Heston后再出门根据提示找到一辆装有小轿车的卡车，先冲到卡车前面将卡车司机拉下来，然后下车到卡车的另一边将小轿车放下来，最后再开上小轿车袭击警察，必须到达两星的通缉指数才会出现前往警察局的指示，建议可以先开到警察局附近再袭击警察，这样会减少被抓的几率。小轿车被击破的话会导致任务失败，最后到达警察局即可完成任务。

21 The Tail Bagging The Dogs

任务报酬：无

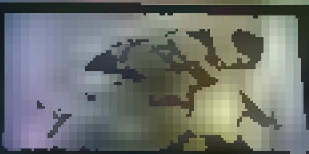
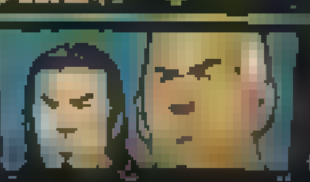
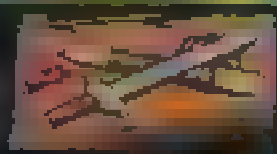


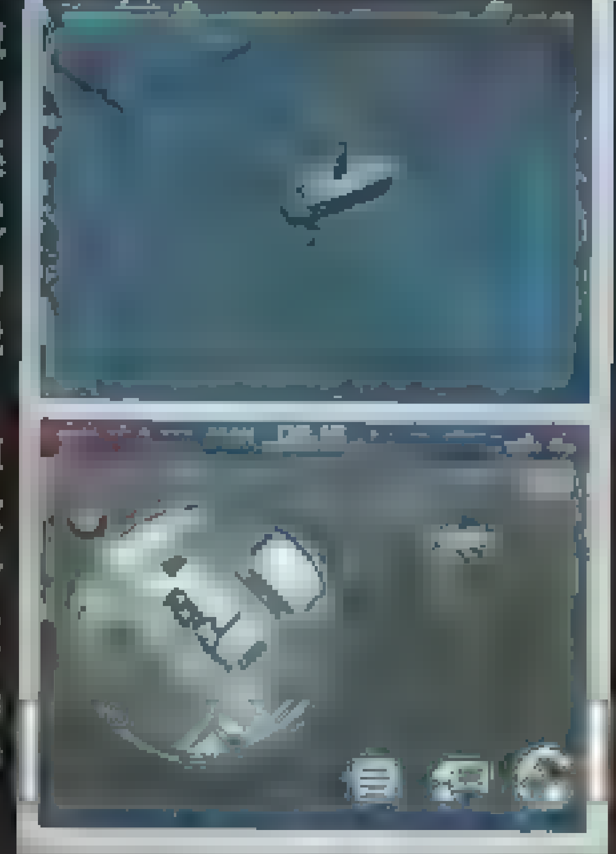


闲逛一会就会再次收到Heston的邮件，打开看后先到指定地点找他，得知需要两个Coke，在附近的毒贩子处找找吧，将其交给Heston后出门前往指定地点，注意只有1分钟左右的时间赶往目的地。到警察局后跟上前面的蓝色轿车，将与轿车接头的黑市老板干掉，一共杀三次后在第四次追上轿车并将里面的两人杀死即可过关，注意前三次不要靠得太近，否则会被发现，本任务多带点枪支会容易很多。

22 Copter Carnage

任务报酬：$400

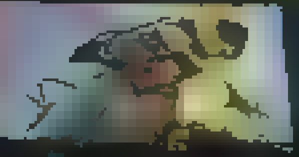




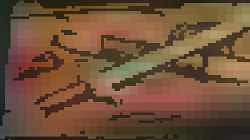


刚完成任务就会收到叔叔Kenny的新邮件，赶到他那还没说几句话就被偷袭，这次的任务是保护我方的四辆卡车，卡车的血很厚不用担心，玩家只用专心对付杂兵即可，消灭一定量的杂兵后会出现直升机逃走的事件，此时要赶快找辆车追上去，最后发现直升机停放的地点即可完成任务，注意直升机的速度很快外加无视地形，所以我方速度一定要快一点，不然很容易跟丢了。

23 Kenny Strikes Back

任务报酬：无





回到叔叔Kenny住所知了下一个物品的情报，前往……先把……开后……同……到一起，消灭第一……

杂兵后先上指定货车，之后又会出现一批新的杂兵，将其干掉后大门再次打开，开着回被被的车库即可，注意小心别被路上的敌人把车打爆了，最后发现货物是三个Coke。

24 Weapons of Mass Distraction

任务报酬：无

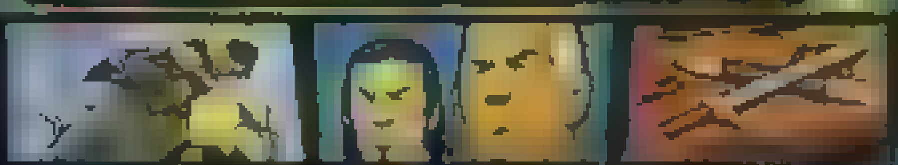


这次又是Hesten的任务，开到指定地点后破坏对方的一辆车，然后再将杂兵消灭后前往下一个地点，一共消灭三个地点的杂兵后前往岸边乘船即可完成任务，注意这个任务要打的敌人很多，路上遇到加血道具和防弹衣的话千万不要错过。

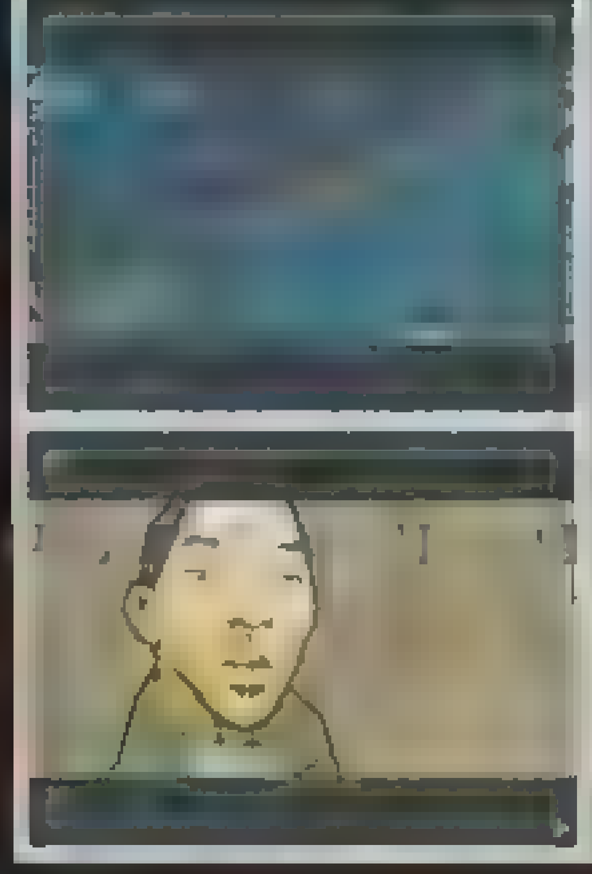


25 Street of Rage

任务报酬：$200



收到Hesten的新邮件后来到他的住所时却发现一个人也没有，这时又发来一封求救邮件，看来Hesten已经被敌对势力给抓住了，按照提示来到大桥处，将敌对的杂兵给全灭了后发现被绑住的Hesten，此时要消灭一个BOSS，这个BOSS很厉害，格林枪的威力绝对不是盖的，就算你有满血+防弹衣也绝对撑不过两秒，好在旁边有两堵墙，躲在墙角里等他扫射



完后冲上去打他，不要贪枪，打一枪就跑，用不了几次就可以消灭他，胜利后除了报酬外还可以获得他的格林机关枪。

26 Missed The Boat?

任务报酬：无



接到叔叔Kenny的邮件后赶到他的住所，这次的任务有1个半小时左右的时间限制，先赶到港口后乘艇向蓝色的目标点前进，到达目标后发生剧情，此时会出现一堆海上警察，甩掉他们后到达指定港口即可，注意快艇会抛锚，需要使用触摸的方式启动快艇，后半段不用赶时间，可以安心地躲过警察，开快艇时可以用R+B键的组合加快开快艇的速度。

27 Cash & Burn

任务报酬：无



完成任务还没两分钟就又收到了Zhou和Chen的邮件，不知道又是什么破事，先来到Zhou的住所，得知要烧毁对头的货物，出门后乘上指定的卡车，一路来到仓库后先取得左上方的喷火器，将场景中的18个货物烧完即可（类似木箱一样的东西），烧的时候还会不时的有杂兵来干扰，毫不客气地连他们一起烧吧，场景中还有两个加血药和一个防弹衣，注意多加利用。

28 Dragon Haul Z

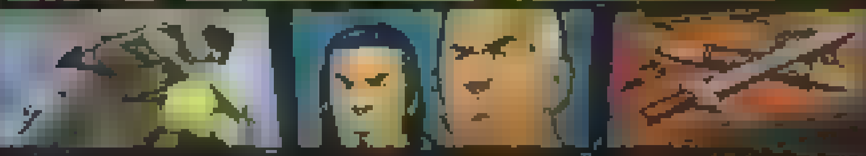
任务报酬：$1000



再次来到Zhou处，这次的任务需要抢一辆卡车，根据提示来到红点，将司机拽下来后干掉即可（也可以直接对卡车开枪，不过小心别把卡车打爆了），开到指定地点后需要玩一个舞龙的迷你小游戏，黄色的点表示下一个要经过的位置，出现红色的数图指示时需要在下屏幕按指定顺序转圈，红色的点则需要连续点击下屏幕的喷火标志，完成后任务结束。

29 Sa-Boat-Age

任务报酬：无

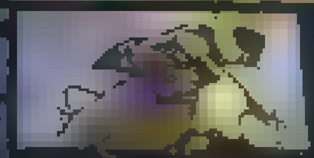


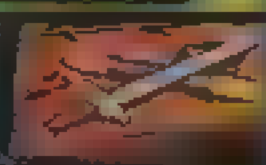
完成了Zhou的任务后再去Chen那看看，这次先要和Chen比赛，按照提示开快艇并超过Chen即可，建议先调整好方向再按键加速，超过他后会发生剧情，需要对付数波敌人并保护Chen，他的HP比较薄弱，必须快速歼灭敌人，Chen被打爆了任务会失败的。



30 The Offshore Offload

任务报酬：$700

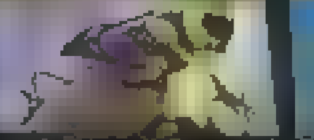


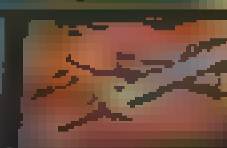


比较有难度的任务，接到叔叔的邮件后前往指定地点，剧情后开着门后的高级轿车前往被警察包围的巷道，先将守车的几个警察干掉后快速打开警车的后门（高手也可以直接开门），这里需要给着大门连续点击下屏幕，都打上洞后将炸药放到大门两侧，然后坚持一段时间后门会被炸开，两名同伴逃出来后会自动上车，开着车快速逃跑吧，不一会地图上会出现一个蓝点，跟上去后最后一名同伴上车，此时目标地点出现，跟着线路开过去吧，注意这个任务后期有不少警察追你，尽量能躲就躲吧。

31 One Shot,One Kill

任务报酬：无



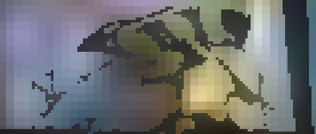


回到上一个任务的指定地点后得知这次要狙击一个人，出门后前往指定的旅馆，然后按照下屏幕的提示将狙击枪组装起来，这次要暗杀的目标是一个穿白色上衣的人（广场喷泉附近，就只有一个目标），按L键可以放大瞄准镜，将其杀掉后通缉指数会变成三颗星，逃出旅馆后需要将自己的通缉指数降到最低，推荐找个喷漆点将车子涂装一下即可，当然自认为技术够好的也可以用撞警车的方式来降低等级（一共需要撞六辆警车，通缉指数为0后自动过关）。



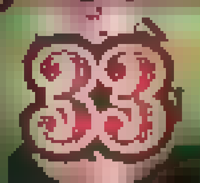
32 The Fandom Menace

任务报酬：$200





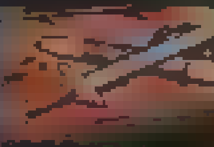
相对简单的任务，先到Zhou的住所后开车带他到几个指定地点即可发生剧情，途中会有狗仔队来拍照，被拍到照片的目的地会消失，这时只要将拍到照片的狗仔队给灭了就会再次出现目标地点。



33 Counterfeit Gangster

任务报酬：无

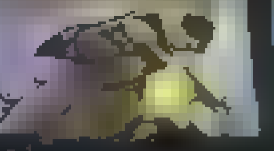


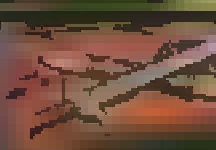


同样比较简单的任务，在Chan处触发剧情后需要破坏四个地点的物品，先将Chan住所附近的四个箱子破坏后再到码头破坏另外四个，接着到旁边的地点使用吊车将4辆汽车吊起来丢入水中，注意位置对的话会有字幕提示，不用刻意去对吊车的方向，最后一处则是开推土车将六辆汽车推到水中，全部完成后任务结束，唯一要注意的是任务有7个小时的时间限制。

34 Slaying With Fire

任务报酬：$350

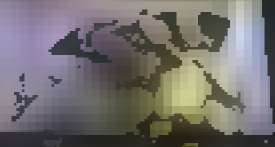


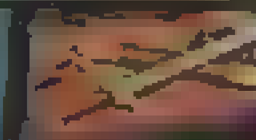


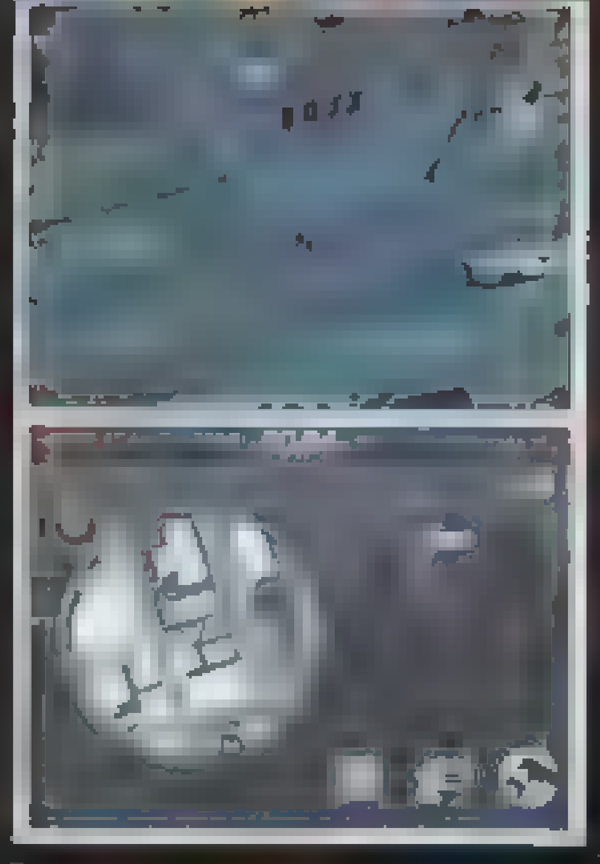
本关只用得到下屏的功能，先找到Zhou后他会带你上飞机，此时用下屏的触摸控制方向丢燃烧瓶炸掉一个油罐，之后敌人会蜂拥而至，用同样的方法丢燃烧瓶炸死他们，飞机的方向是自动控制的，玩家不用操作，敌人很多，注意打的速度快点以避免受到过多的伤害，最后会出现三个火箭筒兵，会有响声提示，必须第一时间炸死他们，最后的飞机直接是个软脚虾，两个燃烧瓶搞定收工。

35 Operation Northwood

任务报酬：$200





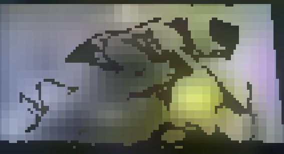


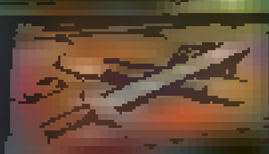
比较恶心的任务，收到Heston的邮件后先到他的住所，然后出门找一辆比较快的车子（推荐红白相间或红蓝相间的车即可），然后开到指定地点给车子安装上炸弹，用下屏幕把炸点连在两个线上即可，然后开到指定地点即可发现目标人上了跑车，注意这个环节中不能被追缉，不然任务点会直接消失，跑车开动后一路跟上他，注意跑车速度很快，这里对赛车的要求较高，跟得太近也不好，会被枪击的，最后到达码头后停在指定地点，跑远点后按下屏幕的起爆按钮将房子炸掉即可，注意最后只有40秒左右的时间。



36 Torpedo Run

任务报酬：无

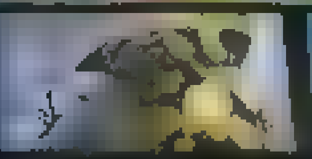




再次收到 Hesen 的邮件，先到达指定码头乘坐快艇（注意码头的警察是会主动攻击你的。开上快艇后将红点的目标船只炸掉即可（按 A 键发射鱼雷）。注意有时间限制，抓紧时间。左上方是对手的耐久槽，不要看错了。完成后再次收到 Hesen 的邮件，这次开到指定的码头会发现目标人物开车跑了，坐上旁边的车子追吧，最后将其连人带车一起轰上天即可完成任务。

37 So Near, Yet Sonar

任务报酬：ACID+15

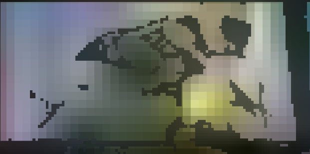


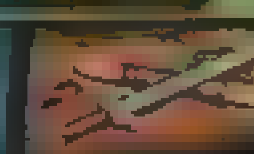


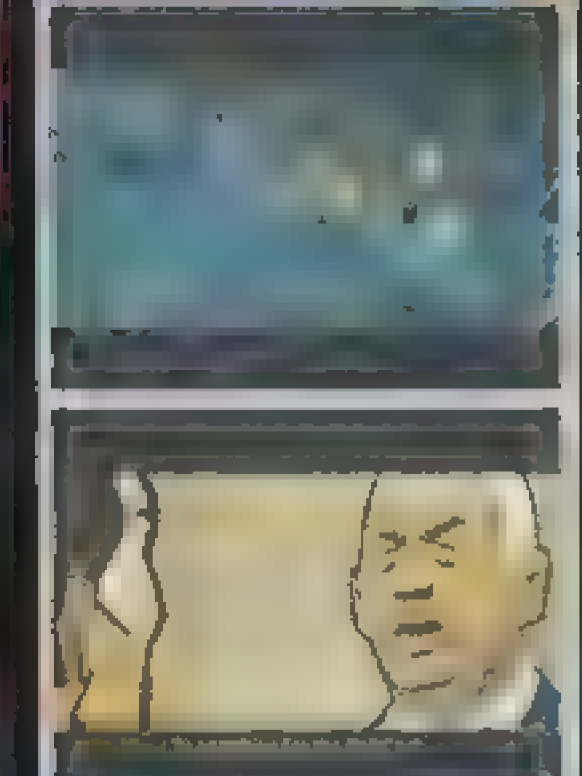
比较简单的任务，收到 Zhou 的邮件后前往指定码头，然后上船捞 Zhou 掉落海底的货物，点击下屏幕的按钮可以在地图上看到发光的点，靠近后再按一下即可开始打捞，一共要捞8次（按照废品——货物——废品——货物的顺序出现）。注意中途会遇到敌船的袭击，此时玩家是无法反击的，甩掉他们即可。注意受到太多攻击船会被他们打爆，打捞完毕后回到原先的码头即可完成任务。

38 By Myrisds Od Swords

任务报酬：无





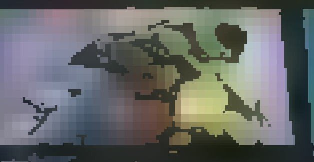


收到 Hein 的邮件后到他的酒店见他，之后按照提示到后巷的一个垃圾箱内找到剑，此时会出现2个目标点，前往目标点将Leader杀死后调查他掉落的钱包注意此任务不能换武器，还有杀死目标后要将周围的杂兵清干净才能出钱包，在钱包中获得 ID 即可前往下一个目标处，竟然还有未用过的安全套，ORZ。将两个目标杀死后 Hein 会出现在附近，去见他即可完成任务，注意其中有一个目标是会开车跑的，抓紧时间追上他即可。



39 A Shadow of Doubt

任务报酬：无

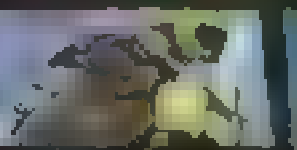
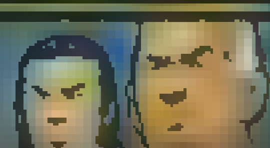




再次收到 Hein 的邮件后前往指定地点见他，这次的任务是跟踪，一开始会有一个打黄伞的人出现，悄悄地跟在他身后即可，注意他停下来的时候要躲在墙或车的后面，最上方是他的警觉值，如果涨了的话表示他已经看见你了，要赶快找地方躲。跟踪一小段距离后发生剧情，此时要赶快到前面的汽车后座上安放跟踪器，按照下屏幕的提示快速装上，之后又是开车跟踪的情节，注意这次跟踪器是一定时间显示一个点，到达目标点位置后才会显示下一个地点，每次显示时有时间显示，连续两个点都没追上的话就算任务失败，追踪十几个点后自动过关。

40 Friend or Foe?

任务报酬：$ 200


收到 Hein 的邮件后前往指定地点，剧情后先上货车，到达目标处后点击下方的遥控装置，根据提示顺序按下3个键墙就会被炸开，回到货车处将货柜口对准墙的方向停下来，再来到街口就会出现数批杂兵，由于出现的杂兵有点多，建议拿出好的武器来快速清理他们，消灭所有的杂兵后开着货车回到原来的车库，注意路上会有人狙击你，不用管他们。最后就是玩破译保险库的小游戏了，慢慢转动密码针直到右上方的盒灯亮起时点击一下，连续3次后保险柜就可打开并过关。



41 Grave Situation

任务报酬：$ 250



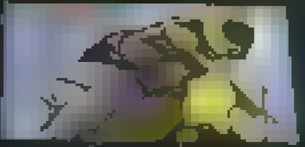
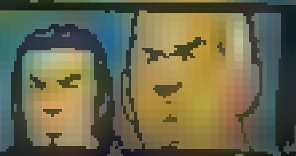
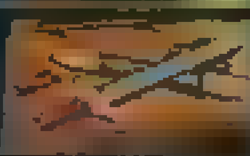
前往 Rudy 邮件中指点的公园，刚到达不久就会受到敌人的袭击，本关的任务是保护好 Rudy，不过

他很会躲避，基本不用担心他的安危。这次的敌人耐打度和火力都明显上升，千万不要像平时一样直接冲上去，一个一个击破才是上策，不然就算穿着防弹衣+满血也撑不住两秒。好在打倒敌人很大几率会掉落防弹衣。将所有敌人消灭后任务结束。



Double Trouble

任务报酬：无

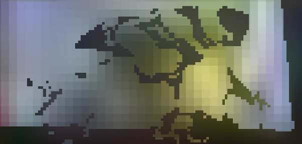




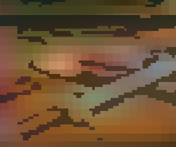
去指定的餐厅见到Lester后得知这次他要10个Ecstasy，在附近的毒贩子处找找吧，一般在Lancaster处的毒贩子会比较多这种东西。凑齐数目后交给他，再骑上门外的摩托后前往指定地点，这里要玩一个摩托的小游戏，按住B键在按Y键后摩托会进入蓄力状态，此时放开Y键后摩托会冲刺，这样在通过一些坡道时摩托会飞起来。接下来按照地面上的提示经过几个点后会遭遇杂兵，将其全灭后再前往指定地点会再次见到Lester，下车拿起他留下的东西后到指定公园的地球仪处，按照之前的任务安装定时炸弹，爆炸完成后过关。注意本任务由于是骑摩托，所以尽量不要惹警察，否则警察将你从摩托上拉下来可比从汽车上拉下来要容易很多。



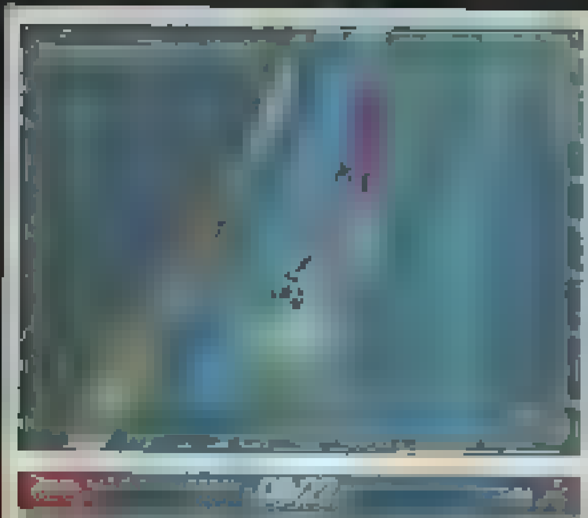
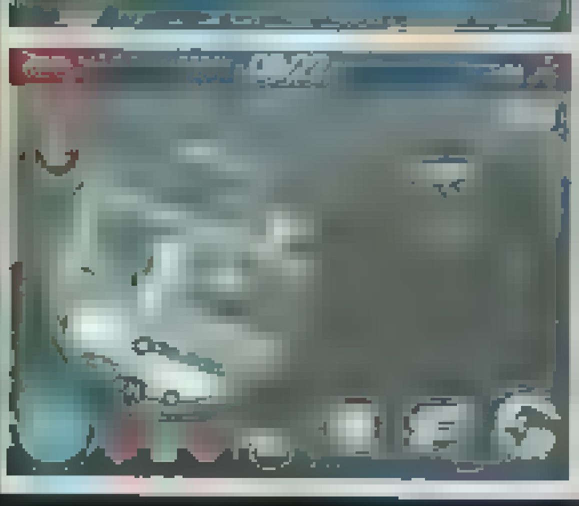
Faster Pusher Man! Sell!

任务报酬：Coke+10





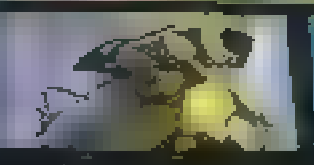
还是Lester的任务，这次是要帮他卖毒品。先前往指定地点见他后再找到地图上的客户位置点，靠近他们后就会与你交易，一次卖一包，一共要卖10次。途中会有竞争对手来妨碍，不要让他们抢先了(左上方的红色槽表示对方的进度)，卖完后再回去见Lester即可完成任务。

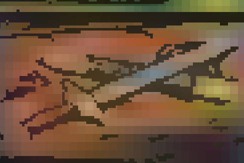





Scrambled

任务报酬：无





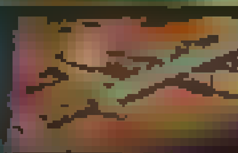
收到Heston的邮件后前去见他，这次的任务是破坏干扰GPS的几个雷达，此时一旦靠近目标点后GPS就会失效，画面的左上角会出现一条干扰槽，当画面出现"Your GPS is receiving interference. The closer to the scrambler, the worse it will become"的提示后表示干扰的雷达就在周围了，根据干扰槽找吧，增加得越多表示越接近目标，将敌人消灭后再将雷达车给炸掉，先炸掉前两个雷达后会出现提示，最后一个雷达车是在移动中的，不过好在它移动的速度很慢，将其爆掉后任务完成。




Steal The Wheels

任务报酬：无



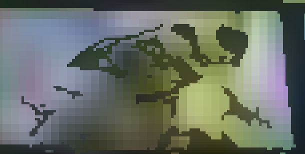
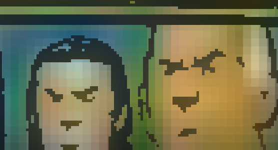
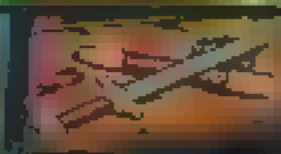


这次是来自Rudy的邮件，与其见面后得知要帮他偷一辆车，随着地图的黄线来到指定地点，先射击大门旁边的油罐车把大门炸开，也可以从右边的高台处跳进去，然后将里面的杂兵全部干掉，再坐上指定的车辆后返回原地即可，小心最后路段上大量的车辆袭击。



Arms Out of Harm's Way

任务报酬：$ 200

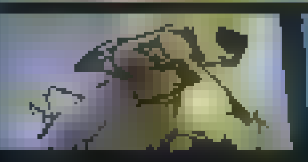




很简单的任务，收到Hein的邮件后去见他，然后开车到指定地点，将所有敌人消灭后会来到码头，[illegible]上码头[illegible]将其[illegible]后过关。



The World's a Stooge

任务报酬：$1500



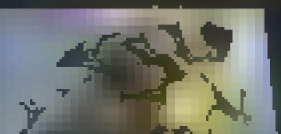


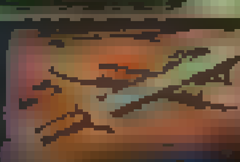
本关要杀掉三个指定目标，接到Rudy的邮件后前去见他，然后前往目标地点把对方的头领干掉。前2个很容易，虽然会跑但是速度都不快，最后一个有点难度，主要是其游艇的附近有3个杂兵，我方的快艇被破坏的话会导致任务失败。建议不用管杂兵直接攻击目标，将杂兵甩到身后的话他们是不会攻击你的，将其游艇击沉对方会跳海，将其杀掉即可过关。



Convoy Conflict

任务报酬：$500





先跟着Lester的单车走，来到码头后出现两辆货车，这次的任务就是保护两辆货车，如果走路保护的话货车会前进地很慢，使用交通工具的话则会加快任务的进度，敌人的货车一定要优先消灭，对我方的威胁很大，最后将2辆货车护送到地点即可过关，半路上要注意不要打到警察，否则任务很容易失败。





The Wages of Hsin

任务报酬：$2500

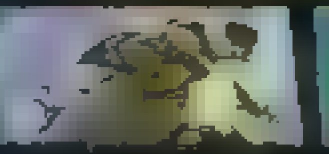


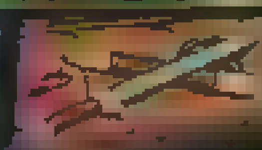
又是Hsin的任务，先到指定地点见他后被派遣摧毁一个工厂，工厂的敌人很多，不要冲得太快，建议开辆车冲进去。这里一共要破坏4个点，每到一个点要利用下屏幕的遥控炸弹来引爆装置，注意每个地点炸掉以后以前的路都会被封锁，要找新的路出去，敌人很多，注意多利用场景中的防弹衣和加血道具，将最后一个点炸掉后工厂开始爆炸，快速冲到上方的海中后用快艇逃生，任务结束后会获得大量的金钱。



Evidence Dash

任务报酬：$200



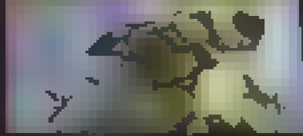


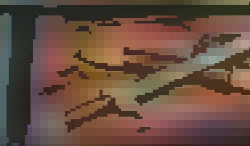
接到Heston的邮件后前去见他，剧情后随便找辆车紧追上Heston，他会在公园停下车子来，将周围的敌人杀光后坐上他的车到指定的涂装点将车子翻新一下，然后找一个僻静的地方将车子里的文件全部烧毁（推荐涂装点出来后最左上角，在一个有烧毁痕迹的地方即可，符合条件后角色会自动下车），最后将车子开回去给Heston即可完成任务，注意这个任务的最后部分会有敌人追击，左上方的汽车耐久值下降到70%左右时会要求再次翻新汽车，对开车的技术要求较高，实在不行就多来几遍吧（笔者反复了四五次才过的这关）。



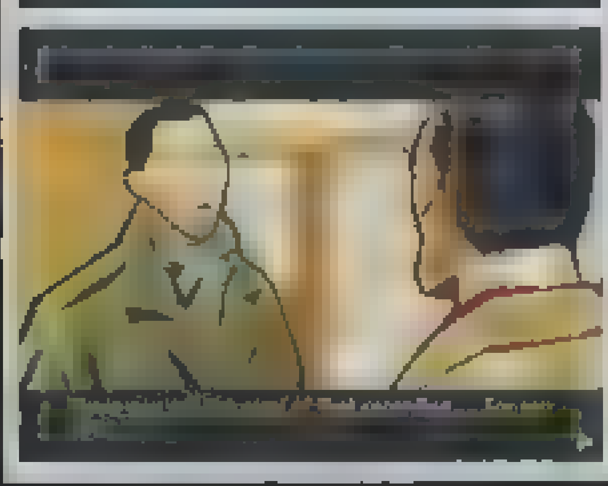
Oversights

任务报酬：$250





相对较简单的任务，前往Rudy的住所后先开着指定车子来到某个仓库，仓库的密码破解法和以前某个任务一样的，将其解开后前往屋顶拼装狙击枪，完成后任务的条件变成保护Rudy，用狙击枪对杂兵都是一枪一个，轻松消灭他们后获得报酬。



52 A Rude Awakening

任务报酬：无



非常简单的任务，见到Hum后前往几个地点找Rudy，一般都是在最后一个点才会出现，将其上车后追上去把他干掉即可，中途会有杀手来干扰，注意自己的体力。



53 See No Evil

任务报酬：无

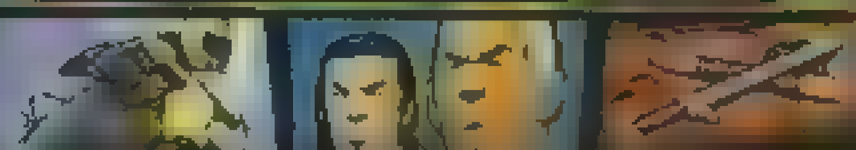


收到Lester的邮件后先去见他，途中要保护他不被单车党的人骚扰，开辆车子要怎么撞怎么撞吧，别让左上方的警觉值达到最高即可，护送Lester到目的地后会有三批单车党来袭，这次不用对他们客气了，全部将其干掉后任务完成。

54 Wi-Find

任务报酬：$200





收到Heston的邮件后前去见他，这次他叫玩家利用网络去收集FBI的资料，任务的难度比较高，前往目标地点后在地图上会出现两个信号波，站在两个信号波的中间位置即可在画面的左上方出现下载进度条（除了第二个在T字型拐角处外，其余三个信号波的接收点都在巷道内），一共要接收四次，第一次接收完毕通缉指数会直接上升到一颗星，第三次二颗星，最后一次会上升到三颗星，注意躲避警察，最后一次完成后会收到Heston的邮件，阅读后任务变成将自己的通缉指数降低到0，推荐还是用涂装的办法，当然自认为是达人的玩家也可以选择[illegible]等级，将指数降下来后即可出现目的地，前去Heston任务结束。





55 Rat Race

任务报酬：无

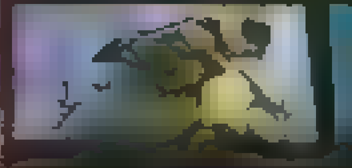


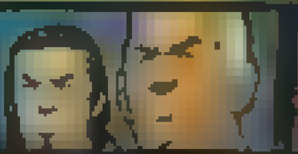
再次收到叔叔Kenny久违的邮件，这次的任务相当爽快，到达目的地后开始前半部分，先将前方的敌人全部扫射掉，狙击枪的威力很高，几乎一枪一个，不过枪使用一定程度后会有两秒左右的冷却时间，敌人还是比较多的，后方的敌人过去就过去了，重点是前方的敌人，左上方的是卡车的耐久值，坚持不爆掉即可。后半部分则换了过来，玩家开车Kenny扫射，此阶段最具威胁的就是空中直升机的爆弹，看准地下的准星后提前转方向躲避，等其定下位置后再躲是绝对来不及的，坚持开到黄点处就算完成任务。

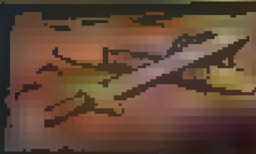


56 Clear The Pier

任务报酬：无







游戏逐渐进入白热化了，先前往Chen的所在地，然后开始帮派之间的火拼，初期地图的杂兵很多，不过大部分都是软脚虾，很容易对付，这里有两个加血药和一个防弹衣服，建议去拿防弹衣，[illegible]



够用了。进入仓库后敌人会丢手榴弹，注意保持距离，场景中的油桶也可以多加利用。出仓库后发生剧情，Chan会坐车逃跑，坐上旁边的车子追吧。Chan会在一个死角里停下来，丢他一颗手榴弹即可送其归西，注意Chan死亡后可能会掉落金钱，别忘记拾取了。

57 Hit From The Tong

任务报酬：无

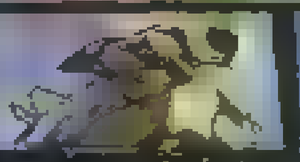


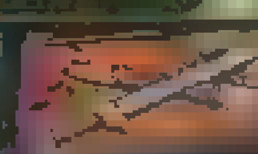
本次的任务是与Zhou的对决，接到Zhou的邮件后来到指定地点，先将几个杂兵消灭后前往最上方，剧情后Zhou会坐直升机逃跑，此时会出现众多的杂兵，将其全灭后乘坐旁边的升降梯上到楼顶，在顶部会与Zhou的直升机对决，拿取画面中的火箭筒吧，不够的话会补给的。Zhou的攻击方式只有两种，放炸弹和扫射，都躲在中央的位置，他根本打不到你。当直升机中了两发火箭筒后会再次离开，此时又要回到一层消灭众多的杂兵，场地中有防弹衣和加血药补给，不过一次只有一个。杂兵的火力实际上比Zhou的猛得多，一个个击破比较好。之后又是楼顶的战斗，一共来回三次后Zhou的直升机就会坠毁了。



58 Salt in The Wound

任务报酬：无

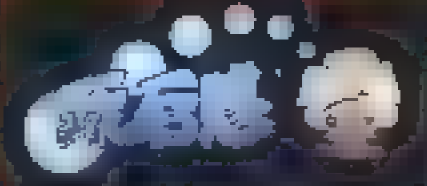




最终任务，收到Heston的邮件后赶到指定地点，该任务分为三部分，和Heston会合后先到达指定地点，之后是一路混战，一路小心前进吧。敌人会不时地掉落防弹衣，不过也不能大意，敌人的火力很猛。前进到一段距离后两人分开，此时主角要冲在前面，否则Heston会挨打，左上方是Heston的体力值，如果打0的话是会任务失败的。走到一半后会出现火箭筒兵，如果玩家手中也有火箭筒的话可以对其一击必杀，没有的话就要用游击战术了。火箭兵体力和攻击力非常高，被正面击中可是一击必杀的。将路上的杂兵清理完毕后2人会合，此时的任务变成帮Heston抵挡一段时间的攻击，这里的杂兵会源源不断地出现，不过都会掉落防弹衣和加血药，完成后进入第二部分，来到码头时看到叔叔逃走，此时搭上另一条快艇追上去，中途会遇到直升机和杂兵的干扰，注意快艇的HP不要耗尽，船的方向是自动的，玩家只用专心对付敌人。上岸后坐上旁边的车追上去，此时通缉指数是自动在三颗星的，不用管警察一路追上去，到达Hsin大楼后发生剧情，原来杀死自己父亲的凶手就是自己的叔叔，得知一切的主角当然不能放过他了，最后一部分的战斗难度非常低，将Kenny杀死即可，完成后就是游戏的结局和长长的Staff。

通关后看完Staff可以继续游戏，完成主线流程的话只占了游戏的45%左右的完成度，大量的支线任务还在等着玩家。

grand theft auto
CHINATOWN WARS





本作由曾经制作过PSP版《虹吸战士》的Bend Game Studio小组制作开发，操作、设定、人物动作等许多地方都能看到《虹吸战士》的影子，不过本作的场景和战斗比起以伪潜入为主的《虹吸战士》来说要宏大、激烈得多。第三人称越肩视角加上专为PSP设计的操作方式可以让你轻松上手，激烈的战斗加上BOSS战的震撼场面绝对能让你大呼爽快，顺便说一下游戏中有水的场景制作得相当漂亮。

文 阳光学员 R

编 雪伊 美编 漫香

抵抗 报复之刻

レジスタンス 報復の刻

PSP

操作简介



游戏只有两种操作模式，它们的区别也仅仅在于滑杆和△、□、×、○的功能互换而已，所以这里只介绍游戏默认的第一种操作模式的内容。

游戏采用模糊瞄准系统，只要敌人在我们的视角内，系统就会自动瞄准敌人，当遇到有多个敌人而系统锁定的不是自己想攻击的敌人时，只需要快速按下自己想攻击的敌人所对应方向的方向键就可以让光标锁定在敌人身上了（这里指的方向键是滑杆或△、□、×、○）。

随着游戏的进程，主角持有的武器会越来越多，如果一件一件武器来切换势必会延误战机，这时候只需要长按切换武器的按键就可以对所有武器进行选择，而在这个选择界面里时间是停止的，大家可以慢慢挑选对当前战斗最适合的武器。

操作键位

滑杆	控制人物移动	□	视角向左移动
↑	瞄准	×	视角向下移动
↓	在场景内有提示的地方进行特殊操作	○	视角向右移动
←	换弹匣	L	使用武器的第二种攻击方式
→	切换武器	R	射击
△	视角向上移动	START	菜单

菜单介绍



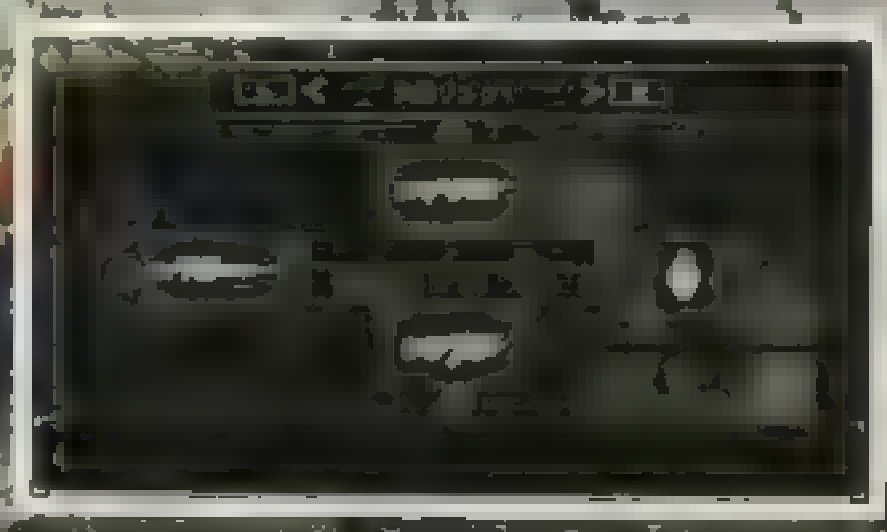
虽然游戏是日版，但是游戏本身却是双语言系统，也就是说在PSP的系统语言是日语的情况下进入游戏，那么游戏即为日版，要是在PSP系统语言为英语或者中文时进入游戏，游戏就会变成美版，从语言到菜单以及剧情文字都是标准的英文。

游戏界面菜单

キャンペーン	故事模式
ステージ选择	关卡选择（需要在故事模式中完成关卡后才能进行选择）
谍报文书选择	选择查看获得的谍报文书
取得したスキルポイント	在完成每个关卡的特殊要求后在这里观看每一大关的游戏特典
マルチプレイ	多人游戏
オプション	游戏操作设定菜单
プロフィール	档案管理 可以新建 读取以及删除记录

游戏操作设定菜单

瞄准机能セーブ	对瞄准逆操作 模糊瞄准系统 自动中央归复以及自动记录进行开启和关闭（不建议进行更改）
瞄准速度	对瞄准速度进行修改 玩家可以根据自己的反应速度来进行调整
サウンド	对游戏各项声音进行调节以及开启或者关闭字幕
グラフィック	调整游戏的亮度
操作方法	更换操作方法



武器介绍

游戏里能获得的武器比较多，大部分武器都有两种攻击形态，下面为大家介绍所有武器的性能以及特殊攻击。

武器名称	武器性能	特殊攻击
303口径ストームライフル	射速快威力小，对付杂兵用 瞄准射击攻击人弹效果很好	按L键可以切换发射威力巨大的榴弹
MAH-50フラググレネード	威力很大的手雷 携带量少 攻击精度低	无
BM001/BM003レーザー	射速和威力都一般 敌人杂兵常用兵器	长按L键可以蓄力发射光束齿轮 除了可以贯穿敌人外还能反弹后继续攻击
FR-1ファ アイ	狙击枪 适合远距离作战 弹药量少	长按L键进入狙击模式 同时开启时间缓速效果 开启该效果后消耗下方能量槽
L206 LAARK	威力巨大的火箭筒 对大型目标能造成较大伤害	火箭发射出去后可以按下L键让火箭停止飞行
·ェロットフリント12ゲ ジ	靠近后攻击威力很大的霰弹枪	L键为两弹齐发 攻击范围广 适合对付成群的小型爬行怪物
オ ガーWS, FS	发出的子弹无视障碍物 装备该武器时能透过墙壁看到敌人位置	L键放出护盾，在护盾后面非常安全，オーガーFS的护盾能够反弹敌人的攻击
WAO-Rチェーンガン	装弹数量很高的重机枪	L键放出护盾 在护盾后面非常安全 放出护盾后开始消耗能量槽

有关收集要素



本作有两项收集要素，第一是散落在每个关卡里的谍报文件，玩过PSP版《虹彩战士》系列的玩家应该对这个收集要素会比较熟悉，大部分谍报文件的位置只要稍微注意一下就能找到，获得所有

文件后会得到4把隐藏武器的奖励。第二个收集要素是达成每个关卡的特殊目标，在关卡选择时就能看到该关卡要求的特殊目标达成的内容，完成这项收集要素后可以开启每一大关的游戏特典（在选项"取得したスキルボイス"中观看）

全关卡特殊目标达成方法一览

1-1	1	在房间里用一个手雷同时干掉2名奇美拉士兵
	2	打爆油桶炸死10名奇美拉士兵
	3	保护卡特莱特时利用狙击枪爆头9名奇美拉士兵
1-2	1	在下水道将8名人弹爆头
	2	撤退前干掉两个飞行器
	3	最后返回电梯时没有受伤
1-3	1	2分钟内不杀掉最后的2个泰坦
	2	只用火箭筒杀掉3个泰坦
	3	不回复体力完成战斗
1-4	1	马雷林没有受到虫子的攻击
	2	使用手雷干掉3个猴子奇美拉（动作迅速爬在墙上用机枪攻击的敌人）
	3	BOSS战时不被导弹攻击到
2-1	1	干掉最开始的奇美拉士兵
	2	在下水道不被虫子攻击到
	3	不使用火箭筒破坏巨型人型兵器
2-2	1	使用手雷给BOSS"天使"造成伤害
	2	使用火箭筒一次干掉守卫塔的两名敌兵
	3	使用粒子光线破坏巨型机器人
2-3	1	破坏全部的飞行器
	2	不受伤干掉鱼人
	3	在动力室不杀猴子奇美拉到达动力核心处
2-4	1	打爆50只人弹的头
	2	利用人弹的自爆破坏一只飞行器
	3	无伤完成BOSS战
3-1	1	一发导弹杀死4名奇美拉士兵
	2	当桥上有3名奇美拉士兵时将桥摧毁
	3	用导弹破坏20个飞行器
3-2	1	[redacted]台的攻击
	2	不使用机枪台占领最初的碉堡
	3	利用狙击枪破坏6台机枪型飞行器
3-3	1	5秒以内干掉两个泰坦
	2	摧毁7台飞行器
	3	不使用爆炸物破坏巨型人型兵器
4-1	1	保护马雷林的时候使用狙击枪爆头6名敌兵
	2	干掉全部的丧尸
	3	在产生新的虫子之前破坏所有的孢子
4-2	1	只用霰弹枪干掉兵房内的全部敌人
	2	将帕卡从虫子群中救出，并且无伤
	3	使用手雷干掉3个猴子奇美拉
4-3	1	不回复体力结束实验室的战斗
	2	使用最初的武器303口径ストームライフル干掉实验室的所有敌人
	3	只使用武器XR-004アルア干掉变异泰坦
4-4	1	干掉全部的丧尸
	2	[redacted]
	3	卡特莱特无伤到达飞机处
5-1	1	干掉全部的丧尸
	2	45秒之内从厨房逃出
	3	在有柱子的区域的下层干掉所有敌人
5-2	1	使用狙击枪干掉全部巨型奇美拉士兵
	2	40秒以内逃离地下通道
	3	不死亡完成寺院的战斗
5-3	1	使用霰弹枪干掉全部飞行器
	2	在寺院楼梯的战斗中干掉两名巨型奇美拉
	3	保护炮台不被摧毁
5-4	1	使用武器オーガーWS干掉Stee head
	2	消灭掉孢子里出现的所有虫子
	3	4秒以内干掉2只泰坦
6-1	1	使用人型兵器踩死15名敌人
	2	引爆路上的炸弹炸死4名敌人
	3	只使用人型兵器的导弹破坏最后的飞船
6-2	1	使用手雷干掉操作机枪台的奇美拉士兵
	2	[redacted]
	3	在没有惊动马雷林的同时跑上坡干掉他
6-3	1	[redacted]
	2	利用オーガーFS的护盾反弹泰坦的攻击将它杀死
	3	最后的战斗前2分钟不受伤
6-4	1	使用狙击枪干掉BOSS
	2	在4分钟以内干掉BOSS
	3	使用8种基本武器分别攻击BOSS至少一次

流程攻略

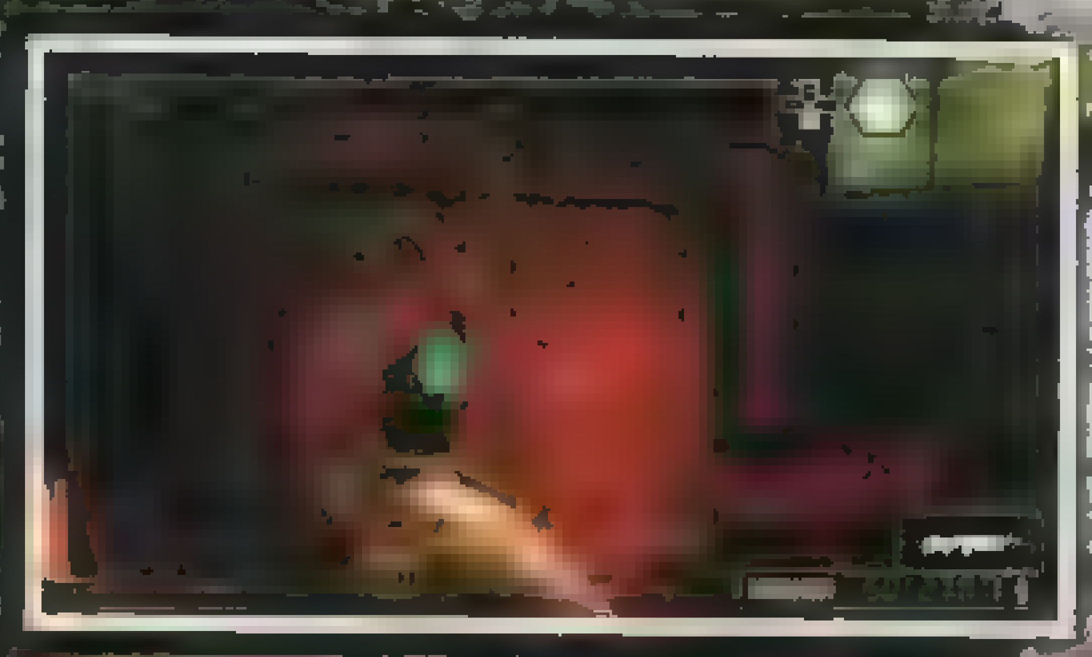
1-1

在看完一大段剧情介绍后马上就投入到激烈的战斗当中，一开始我们可以控制主角格雷森在三楼消灭掉楼下的敌人，此时的敌人不会对三楼的人进行攻击，在熟悉操作的同时顺便杀掉它们就行了，然后来到楼梯处，在系统提示的地方按↓键推倒柜子来到二楼，在这里会遇到敌人的正面阻拦，不过有同伴吸引敌人的火力，我们只需要在火堆后面偷袭敌人就可以了，地上有血瓶和弹药可以补充，在消灭掉楼下的敌人后成功和

豆知识 [illegible] 在移动了时候一定要看一下画面下方的提示

的断墙处，在他的帮助下爬上墙获得新武器BM001，利用新武器消灭掉一批敌人后继续前进，前方废楼处会出现几批奇美拉士兵，一楼和二楼都会有不少敌人出现，利用放置在战壕的机枪可以给敌人有效的打击，攻击右下的油桶也可以快速有效地消灭奇美拉士兵。

剧情之后格雷森被另外一名士兵叫走，利用掩体消灭掉几批敌人后来到狙击点，之后就要利用新获得的狙击枪来帮助卡特莱特解围，按下L键就能进入狙击模式，按↑还可以放大，命中敌人头部可以一击必杀，狙击台上有充足的弹药补充，所以不必担心狙击枪没子弹，就在这里练习一下狙击技术吧。消灭掉所有敌人后卡特莱特会炸开楼下的障碍物，下楼和卡特莱特汇合后马上又会有敌人出现，卡特莱特基本是站在路中间当敌人的活靶子，这时候要尽快消灭掉敌人，NPC死亡也算任务失败，此时建议用BM001来消灭敌人，攻击力高不说而且此场景内该武器的弹药补充很充足，可以尽情地开枪，消灭掉所有杂兵后就是游戏的第一场BOSS战了。



BOSS战

泰坦的攻击频率不高，不过它手中的武器发出的子弹带爆炸效果，所以在它攻击的时候我们要躲进左边的房间里。攻击几次后卡特莱特会大叫吸引泰坦的注意，这时候就是我们火力全开攻击它的时候了。303和BM001的特殊攻击都能对其造成很大的伤害，大猿受到伤害后会转身进行还击，这时再躲进房间里等待卡特莱特吸引它的注意即可，几个回合下来就可以消灭掉这个大家伙。

1-2

在地下道我们会首次遇到由女性身体改造的自爆型生物，这种人弹爆炸后的威力比较高，所以千万不能让她靠近，这种怪物的防御力比较高，惟一的弱点在头部，所以在对付她们的时候就不能用系统默认的模糊锁定攻击，而是要进行瞄准射击。一开始我们要一边保护同伴一边前进，来到开阔地后会发生同伴被虫子型怪物杀死的情节，之后就要边退边打消灭掉所有的虫子，要是不小心被虫子攻击了要快速连点〇按键来摆脱，不然掉血是很快的。开启水闸等水位升高后就可以进入高处的虫洞了。（开启水闸后可以回到之前下水道有火的地方，可以拿到谍报文件。）

设施内部的自动防御机器攻击频率很慢，在掩体的帮助下可以轻松解决掉。之后从右边的管道进入爬到对面的房间，干掉捣乱的杂兵后在挡板堆起来的斜坡最高处爬到2楼（斜坡旁边的房间内有谍报文件，在破损的窗口位置攻击里面的球状物体后马上后退，躲开爆炸后就可以拿到里面的文件了），进入房间后会有人弹袭来，可以先退出房间消灭掉人弹后再继续前进，消灭掉最后房间里的人弹后就可以打开电梯的电源了，此时游戏会自动存档，接下来就是一批又一批人弹加杂兵的组合，对自己枪法没信心的朋友可以在引出敌人后退到门内侧优先消灭人弹，之后操作电梯就可以进入下一个关卡了。

1-3

从初始位置到对面的虫洞这一段路上会有不少敌人阻碍前进，每个房间里都会有敌人出来，所以前进的时候不要冲得太快，进入虫洞后来到平台，剧情之后立即举枪瞄准攻击人弹，之后平台处的泰坦先利用掩体用
[illegible]
出来，一开始要站在中间红色箱子掩体位



重案中最大火力消灭掉一只，剩下一只会很快接近我们，之后围着红箱子转，让泰坦始终处于箱子的对面，这样它的所有攻击都会打到箱子上，然后想怎么折磨它就怎么折磨吧。之后根据系统提示按下所对应的几个按键后完成炸弹的安装，成功炸毁目标后接应部队也随之到来，接下来就要对巨大的枪塔进行破坏了。



1-4

一开始就要对付一大批虫子，好在有NPC协助，我们只需要躲在NPC后面开枪进行援护就可以了，最后一批会从NPC左侧出现，需要提前做好攻击准备。之后出现的飞行器数量虽然不少，但是威胁却不大，解决掉所有敌人后就需要我们去清理掉门口的地雷。靠近地雷后立即后退或者攻击都可以，排除所有地雷后就可以继续前进了。一边躲避巨型子弹的攻击一边前进，发生剧情后格雷森来到了枪塔的内部，从这个巨大的建筑物里我们可以看到刚才躲避的所谓子弹其实只是提供枪塔进行攻击用的废弃的能量块。

一边关闭挡路的激光一边前进，一路上会遇到不少敌人，遇到敌人后要马上退到有掩体的地方再进行战斗，虽然会浪费一点时间但是会非常安全。在尽头利用绿色的装置来到2层，这里会有人弹夹杂在杂兵中间，需要优先解决掉，穿过虫洞来到枪塔外侧，消灭几批杂兵后就可以前进和NPC汇合了。来到塔顶后先破坏掉四周的保护装置，NPC会攻击保护装置的护盾，护盾消失后我们就可以攻击上方的核心破坏保护装置，破坏掉全部4个装置后敌人的武装飞船登场，接下来就是与武装飞船的战斗了。

BOSS战

在战斗前会获得新武器LAARK，场景四周也有火箭筒的弹药补充。敌人飞船的导弹攻击威力和范围都很大，所以一定不能正面对抗，需要利用中间的枪塔做掩护，在飞船停止攻击的时候露头给它一发导弹，只要随时保持在枪塔的后面就会非常安全。

2-1

一开始格雷森为了保护队友又让自己陷入了单独行动的困境，这段路的房间里比较暗，一定要注意地上埋着的地雷，房间里的巨大保险箱可以打开，里面有谍报文件，注意回收。进入地下道后会得到新武器霰弹枪，用这把枪的特殊攻击可以很轻松地消灭掉这里出现的虫子，从地下道出来消灭一大批敌人后从左边的房间进入来到二楼，攀爬巨大的钢筋来到对面的楼层，从这里的柜子爬上墙后往左移动可以拿到这里隐藏的谍报文件，继续前进就能够看到虫洞了，当然虫洞附近的狗洞里也是有谍报文件的。

进入虫洞后继续前进，前方的地面会塌陷，请提前做好心理准备以免到时候慌了手脚，排除掉地雷后就可以和被巨大人型机器袭击的同伴汇合了。

BOSS战

战斗开始后迅速跑上二楼，利用楼下同伴的牵制使用火箭筒给予人型兵器重创，被攻击到的机器会立即发狂，疯狂地向二楼发射导弹，这时候就需要跑到二楼最右侧柜子的后面，在这里就能躲过敌人的所有攻击，之后在一楼同伴吸引火力的时候再度发动攻击就可以打败这个BOSS了，火箭筒的弹药就在柜子的左边，可以随时补充。消灭掉BOSS后迅速把火箭筒的弹药补满，不然下一关的战斗会比较困难。

豆知识

②有些关卡会遇到大量的人类……

2-2

入水库后遇到惊慌失措的马雷林，从他口中得到了布夏尔被抓的消息，不过胆怯的马雷林不愿意前往营救布夏尔，狠狠羞辱他一番之后格雷森决定独自前往。穿过虫洞后和布夏尔取得了联络，呼吸困难的布夏尔需要立即前往救援。在这里干掉第一批杂兵后会同时出现两只泰坦，躲在掩体后等他们走到中距离的时候用火箭筒来对付，如果前一个关卡与BOSS战斗后没有及时补充火箭筒的弹药，就只有靠榴弹和霰弹枪来解决了。

来到尽头按下机关，不久后名叫“天使”的巨大飞行怪物会出现，不过此时它不会对我们发动攻击，所以不用在它身上浪费子弹，之后的第一批飞行器要快速干掉，它们是会跑进房间里从各个方向对我们发动攻击的，解决掉它们后其余的敌人都可以利用掩体的保护安全地干掉。之后乘坐电梯来到底层，在电梯里遇到的两个高处的杂兵可以用狙击枪轻松干掉。



进入虫洞后立即向右走找到掩体，干掉所有敌人后可以在四周补充一下弹药，之后利用绿色的机器来到二层开启机关后获得新武器，之后就是与人型机器的再次角逐。

BOSS战

这次没有了同伴的掩护战斗起来困难了不少，首先找到柜子状大型掩体，在敌人攻击的空隙瞄准头部的能量块用火箭筒进行攻击，造成大伤害后BOSS会发狂，这时候使用之前获得的新武器的特殊功能，在掩体旁边打开防护罩，这样就能轻松撑过BOSS疯狂的导弹攻击，等BOSS平静下来后就可以进行第二轮的攻击了，几个回合下来就可以搞定它，火箭筒的弹药在地图的四周，可以找准机会进行补充。

2-3

一开始要对付一只泰坦，不过在防护罩的保护下可以轻松干掉这个大家伙，恢复通路后继续前进，从右边的洞口进入往里走来到水库区域，拉下闸门后进入水下，之后迅速前进来到水库下面，在这里打开水闸后会有鱼人攻过来，在水下对付行动迅速的鱼人对我们不利，因此可以迅速上岸消灭掉岸上的敌人后再回过头来解决水里的鱼人，按下开关后出现的鱼人同样推荐在岸上解决（后面的虫洞里有谍报文件），用BM001是可以攻击到水下的目标的，入水后继续前进，途中有一只拦路的鱼人，在游动中击杀即可，之后从洞口进入来到水库中央区域。

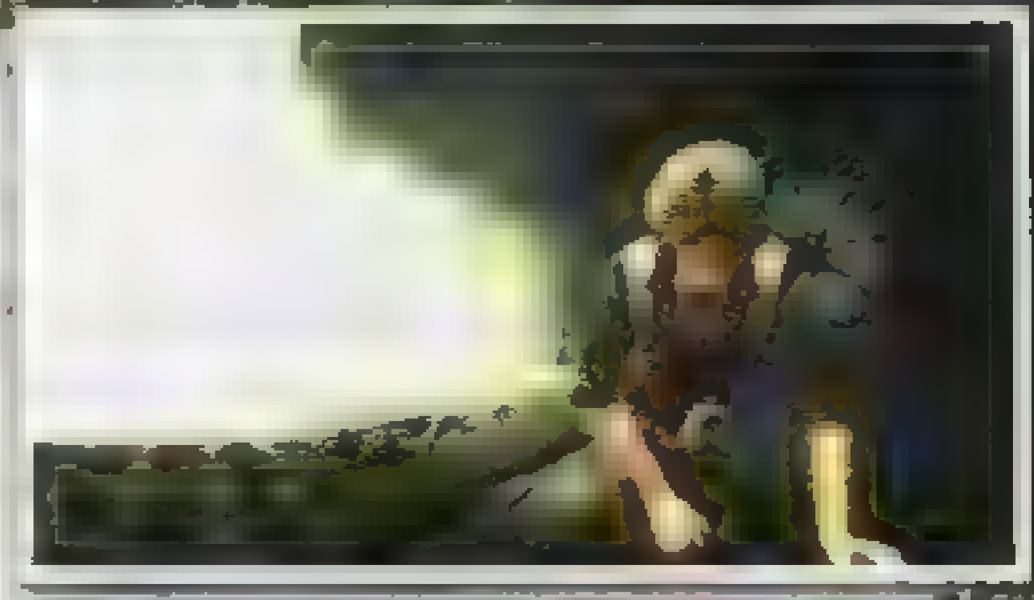
一开始先干掉左边的敌人，之后从二层下来的敌人会不断向我们逼近，在他们靠近之前一定要全部干掉，在本作被敌人近身就意味着死亡，在电梯处迅速按下开关来到第二层可以避免与一群飞行器的战斗，来到二层后可以先无视开关一直往前走，在尽头可以拿到谍报文件，之后回来打开开关与杂兵进行战斗，坐电梯再次回到一层打开开关后进入管道内部，在快要走到管道尽头处时会出现不少飞行器，这里没有掩体，所以只有靠不断左右移动来躲避对方的攻击。

离开管道后来到核心区，按下开关后出现新的敌人，这种飞在空中的奇美拉使用音波攻击，威力和范围可以和导弹媲美，当然弱点依然是头部，在它们没有张开保护层的时候就可以用狙击枪轻松搞定，一路前进来到核心前，攻击核心后会有飞行奇美拉出现，干掉他们后就可以安心攻击核心了，攻击核心时推荐使用BM001的蓄力攻击，由于带反弹属性，两次蓄力攻击就可以破坏掉核[illegible]这里完成任务

2-4

和布夏尔联络后得知她已经被带到了改造室，外星人已经开始着手对她进行改造了。拉下水闸放水后开始前进，这里可以利用虫洞的闭合来阻挡敌人的攻击，在尽头处可以用オ ガ WS攻击玻璃台的球状物体，爆炸后可以在房间内找到谍报文件。穿过虫洞继续前进，这前面的路比较斜，一定要控制好主角的视角，水里的鱼人可以通过展开护盾来防御它们的攻击，当然消灭掉一批鱼人后记得先往回走，换口气之后再继续前进。泰坦则可以利用地形优势用普通武器慢慢解决掉，在泰坦出现的房间尽头右边的玻璃门里还有一个可以打爆的球状物，顺便把里面的文件收集了之后继续前进。

终于来到了布夏尔被困的房间，在这里首先要面对的是一批又一批的人弹，不过由于离主角初始位置比较远，一批也仅仅只有1只，所以我们可以使用瞄准射击守株待兔慢慢消灭掉它们，顺便练习一下爆头。之后坐电梯来到下层，救出布夏尔之后会遭遇一群杂兵从左右两边袭来。使用オ ガ WS的护盾功能能有效的防御住敌人的进攻，不过



这把枪的准度比较低，要尽量等敌人靠近后再攻击，解决掉它们后就是与之前遇到过的“天使”进行战斗了。

BOSS战

这个敌人的攻击方式只有一种，只要不断跑动基本就不会中招，BOSS发出的导弹砸在地面上冒出的毒气攻击很高，千万不要靠近。这场战斗布夏尔不会移动半步，所以我们必须在BOSS进行攻击前使用火箭筒给予它重击，它在受到重击后就会暂时停止攻击，逃跑到另外的地方后再度进行攻击。布夏尔所在位置附近有火箭筒的弹药补给，之后的任务就是在BOSS停止移动后以最快速度轰杀。

3-1

一开始是坐在人型机器里进行战斗，□为发射导弹，□为机枪，左下方为机器的HP，只要一段时间内不受到攻击HP就会自动恢复，一边享受蹂躏敌人的快感一边前进，门后面的碉堡需要第一时间破坏掉，不然杂兵可是会不断出现的。破坏掉碉堡后继续前进，虽然前方泰坦的数量不少，但是在人型机器面前也只有下跪的份。机枪型飞行器的威力不俗，不过在人型兵器面前防御力就低得可怜了。在第二个碉堡前可以先解决掉机枪型飞行器，在面对敌人两台人型兵器的时候首先集中火力干掉其中一台，然后绕柱子躲避另一台的攻击，等HP回满之后再干掉它。

3-2

随着流程的推进，敌人的攻防意识也在慢慢增强，进入第一扇门后优先破坏掉高处的机枪台，这里用于当作掩体的盾牌在被持续攻击后铁块会脱落，所以要抓紧时间消灭敌人。排完雷之后拉下手闸来到二层，利用高层的优势先干



掉泰坦，然后使用旁边的机枪来干掉剩下的杂兵。机枪前的护盾可以让敌人的正面攻击毫无威胁。开启碉堡内的机关后会从虫洞里出来多批人弹，这里的人弹移动速度比较快加上地形比较开阔，在碉堡内进行攻击的话很不安全，所以还是快速跑回之前的机枪台位置慢慢消灭这群人弹。

下个区域面对的是机枪型飞行器的进攻，这种飞行器不但威力大而且游动的范围比较广，光躲在石头后面肯定行不通了，必须找比较高大的掩体绕着圈进行攻击。在 层利用枪台的护盾抵挡来自正面的攻击，之后按下开关，利用传送器通过岩浆区域穿过虫洞来到第 个碉堡前。消灭掉两批杂兵后进入碉堡内部开启机关（碉堡后面有谍报文件），之后会有大批飞行器和两只泰坦对我们进行围攻。首先在碉堡2层后方区域一边移动一边消灭掉飞行器，剩下的两只进不了碉堡的泰坦就用火箭筒轰杀吧，记得在给予泰坦最后一击之前先补充弹药。

3-3

破坏掉球状物体，炸开通路后往前走，虫洞后面是与两只同时出现的泰坦进行战斗。这个场景左边的地道里和前面破坏球状物体后都能得到谍报文件。二层带护盾的机枪台可以完全抵挡敌人的正面攻击，消灭场景内敌人后继续前进。如果不想把弹药浪费在之后出现的敌人身上的话，可以在敌人出现后马上跑回机枪台用机枪来消灭掉。乘坐移动平台通过岩浆区域时要第一时间干掉出现的敌人，消灭不及时的话会被敌人前后夹攻。洞穴里的孢子炸裂后会出现虫子，不过数量不多基本构不成威胁。穿过洞穴后拉下前方高台左右两边的手闸后会出现人型兵器对我们发动攻击，这场战斗会有人弹不断向我们靠近，所以必须在人弹靠近前解决掉那个大家伙。只要在触发战斗前补充好弹药就可以用最强火力来秒掉这个大家伙。



4-1

敌人的实力再度进化，杂兵的防御力有了明显的提高，拿重机枪的巨型奇美拉行进速度不快，在靠近前可以轻松解决掉。



在关门之前先把里面的文件拿了再说，关门后回到刚开始战斗的地方发生剧情，穿过洞穴打开几道门之后来到发电机区域，之前拿到的重机枪可以在这里利用 下护盾功能快速消灭杂兵，从着火楼梯的另一侧爬上去 直往前走，看到门立即打开可以避免一场战斗。机场下面的区域有 个谍报文件注意回收，到达机场发生剧情后来到二层打开顶层大门，之后会有机枪型飞行器袭来，解决掉之后来到 层完全拉开大门后飞机起飞，之后就要从各个方向攻击袭击飞机的敌人，如果敌人在飞机的背面可以直接用[illegible]SP武器将其击杀

4-2

一开始迅速前进援救帕卡，使用霰弹枪可以很快解决那里的大批虫子，之后的杂兵里有使用穿透弹的敌人，一定要在移动中消灭他们。进屋之后右边的车是可以推动的，在里屋拿到文件后出来帮助帕卡连接电源，在帕卡尝试连接通讯的时候敌人的进攻也开始了，第一批虫子用霰弹枪轻松解决，之后的几批杂兵可以利用才[illegible]—WS和重机枪的护盾交替防御后进行攻击，干掉最后的人弹后帕卡也和总部取得了联络。

地下视线不好，走动的时候装备上才[illegible]—WS来提前发现敌人的位置，从牺牲的士兵旁边的通道来到另一边的房间，出房间后马上会有大批人弹出现，如果对自己的枪法没有信心就立即返回通道在高处击杀人弹，前面房间断桥处要利用墙上的水管爬到对面，之后继续前进就能到达布夏尔和她父亲的所在地。



4-3

博士的死对布夏尔的打击很大，消沉一段时间后布夏尔决定要完成父亲的遗愿。来到二层从布夏尔手中拿过血清放进对面的装置里，回到布夏尔身边时发生剧情，之后就是与一大群的奇美拉士兵和飞行器的对抗，布夏尔还是几乎不会移动，为了避免脑残的NPC死亡最好还是在她前面展开护盾后再进行攻击。肃清几批敌人后变异泰坦出现并破坏了血清分离仪，这时候布夏尔会跑到下层去，而我们要尽量吸引泰坦的注意不让它去攻击布夏尔，解决掉泰坦后发生剧情完成本关卡。



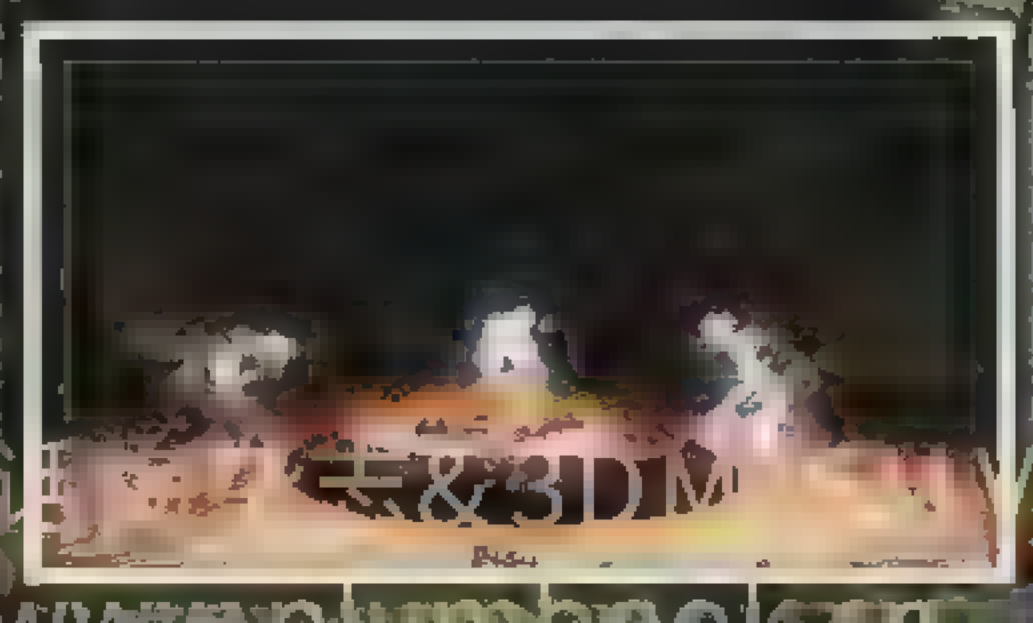
4-4

援救了布夏尔之后格雷森再度返回战场，进入房间后我们要控制炮台来消灭攻击运输机的敌人，炮弹具有跟踪性能，发射的时候只要瞄准个大概位置就能攻击到目标。飞机起飞后离开房间继续前进，之后在狭窄的道路会遇上一只变异泰坦，由于地形对我们不利所以用最强火力来消灭它是最好的选择。前方的狗洞里面有文件注意回收，一直前进后和卡特莱特汇合。

布夏尔乘坐的飞机油箱被打破无法离开，这时需要控制重炮炮台来掩护卡特莱特前往飞机处。重炮攻击频率比较低，命中敌人后能造成很大的伤害，两台人型机器会背朝炮台方向攻击飞机，对准机器人背后的核心攻击很快就可以击毁它们，卡特莱特上桥之后会有奇美拉士兵前后夹击，当卡特莱特抵达飞机处时发生剧情后离开战场。

5-1

开始时的石头掩体并不安全，可以在柱子后面躲避敌人的射击，干掉这个区域的敌人后和马雷林一起打开铁门，不过马雷林又一次独自逃跑，推开棺材继续前进来到食堂，这里出现的敌人中又有使用穿透弹的奇美拉，后期关卡的掩体越来越没安全感了，在移动中歼灭所有敌人后继续前进来到一块比较宽阔的区域，在这里要利用四周的柱子与奇美拉和飞行器周旋，最后巨型奇美拉士兵会破坏铁门冲过来，杀死这个大家伙之后从被破坏的铁门进去发生剧情完成关卡。



5-2

同样队开始的位置是不安全的，要后退到石头堆里才能避免一会被猴子奇美拉从空中袭击。开门之后马上会有虫子加奇美拉的混合部队袭击，后退到安全区域再进行反击。剧情之后连点C键摆脱丧尸的攻击，旁边狗洞里高处有文件注意收集，狭窄区域会有大量敌人从前面攻过来，必须消灭完某个点出现的所有敌人后再前进，如果冲得太快的话会被敌人前后夹攻。断桥上方没有掩体，这里就必须使用带护盾的武器来抵挡飞行器和猴子奇美拉的攻击。桥的底部会遭遇变异泰坦，我们可以利用通道的地形优势用普通武器来消灭它，干掉泰坦后不要急着冲出去，消灭掉稍后出现的几批奇美拉后再爬上高台离开这个区域。

5-3

一开始面对的是数量非常多的猴子奇美拉，这种身手敏捷的怪物会从各个方向对我们发动攻击，在这里活用护盾就成了过关的关键。消灭完奇美拉后泰坦出现，等它用导弹炸出道路后远距离轻松搞定它再前进，水底左下方有文件注意回收，之后从右边的斜坡上岸消灭几批奇美拉士兵解除防护门。

剧情之后格雷森的位置在门的中央，立即后退到安全区域消灭掉飞行器后前进，穿过虫洞后会有大批的飞行器等着我们，利用虫洞的开启和闭合来慢慢削减飞行器的数量，当然用[illegible]-WS的穿透弹也是非常不错的选择。电梯右边的悬崖可以跳下去，进入下面的狗洞可以收集文件，乘坐电梯来到底层，这里一路都是下斜坡，可以先利用炮台消灭前半段出现的敌人，来到最下方的平台处就是和巨型挖掘机的遭遇战了。



BOSS战

一开始会有杂兵从洞穴里出来，清理干净后追进洞穴就能与挖掘机进行战斗。与BOSS保持中距离，打爆两只眼睛后就可以攻击核心部位，损失一定血量后BOSS会放出毒雾后退，一边清理杂兵一边等毒雾消失后继续前进，再度遭遇挖掘机会不断出现飞行器，而且这时候的BOSS眼睛被打爆后露出核心的时间明显减短，利用好护盾几个回合后就可以搞定这个BOSS了。



靠近孢子后会有不少虫子冒出来，孢子间隔的距离比较近不要冲得太快，尽量一次只引爆一个孢子。虫洞里会有使用穿透弹的敌人出现，之后一路开启机关进入电梯区域。电梯在上升的时候会连续从左、中、右三个方向出现敌人，不过好在前方和右边都有掩体，左边的空缺可以用护盾来弥补。之后出现的两只泰坦先解决掉左边的那只，只要在掩体下右边的泰坦是无法对我们造成伤害的，最后人型机器会和两只使用穿透弹的奇美拉士兵一起出现，优先解决奇美拉士兵，之后与人型机器一对一的战斗这里就不再多说了。



6-1

又是在人型机器里作战的关卡，由于敌人的实力有了明显的提升，所以不能像之前那样一味地猛冲，打完一批敌人后等血回复满了之后再前进。进门之后的战斗比较激烈，优先消灭机枪型飞行器和拿机枪的大型奇美拉士兵，高处的泰坦攻击频率和命中率都非常的低，可以最后来肃清。下一个门前的人型机器的机枪射击攻击力非常高，被攻击几下后就必须马上后退卡敌人的视角进行回复。第二个门里面与机器人的正面对抗也是非常困难的，这里没有任何掩体来抵挡对方的攻击，好在敌人的机器人前几秒是不会



使用机枪攻击的，抓住这个空隙用最快速度干掉后再慢慢清理高处的泰坦，随后出现的武装飞船解决起来并不困难，看似密密麻麻的导弹其实躲避起来非常的轻松，实在不行了还可以退回到门的位置回复血槽，飞船的导弹是攻击不到门附近的区域的。



6-2

战斗开始后得到威力更加强劲的3M001レーザー，升级版的光线枪能有效提高消灭杂兵的速度。之后拉下机关凿开冰层，下水后往回游可以收集文件，不过要注意水底的地雷。穿过管道来到门对面的区域，再次破开冰层从管道进入，利用掩体干掉飞行器和奇美拉之后泰坦打破冰壁攻击过来，当然在掩体下是可以非常安全地杀死泰坦的。从被破坏的冰壁进入后可以利用带护盾的炮台解决海量敌人，再一次破冰后进入水中，这片水域的水底有许多地雷，之后攻击球状物体就可以炸开上面的冰层，进入设施后遭到被感染的马雷林的袭击。



BOSS战

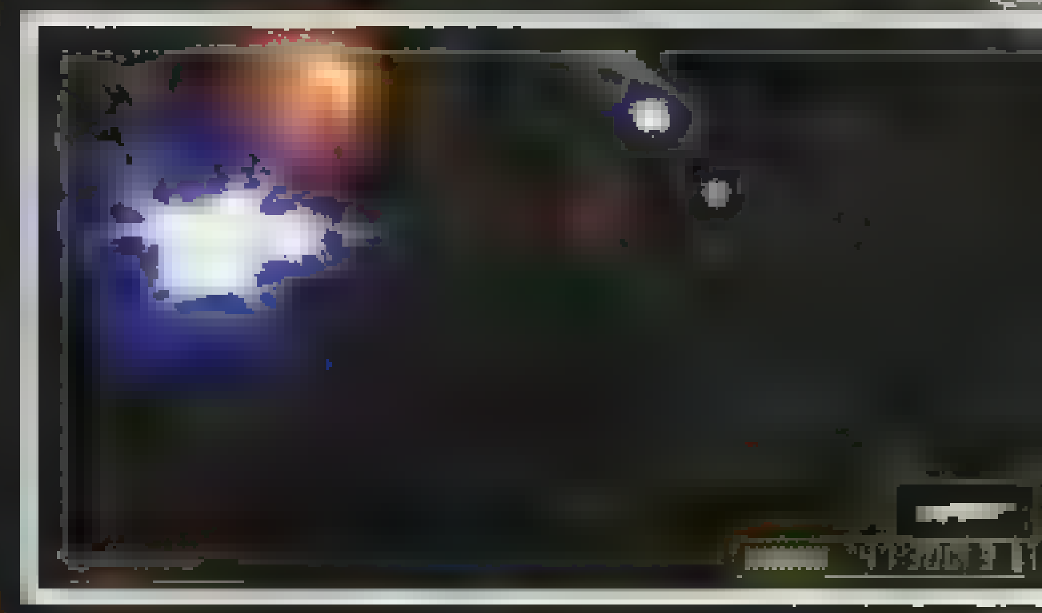
优先解决掉机枪型飞行器，马雷林的攻击带穿透属性必须不断换掩体来躲避他的攻击，当他展开防护罩的时候是绝对无敌的，这时候就算用穿透弹都无法攻击到他。马雷林血槽空了之后会暂时昏迷，这时候需要拉动机关开启通路，拉完全部三个机关后再次打晕马雷林后就可以来到他身边给予致命一击了，战斗结束之后获得武器オーガーFS。

6-3

通道内会出现几批人弹，全部消灭之后来到电梯区域，在电梯上升的途中每个平台出都会有敌人出现，由于电梯里没有掩体并且敌人离我们的距离非常



近，这电梯上升短短的一分钟左右时间里战斗难度相当大，前一个平台的敌人可以用霰弹枪比较轻松地解决掉，之后的平台就要用两把枪的护盾防御了，重机枪的护盾只能防御前方的攻击这一点需要注意，之后的通道会有两种雌性奇美拉一起出现，后退卡视角优先解决人弹，穿过通道后进入中央区域，在这里将与两只“天使”进行战斗。



BOSS战

“天使”的战斗要领这里就不再重复了，只要不断跑动BOSS是无法命中我们的。场景中有许多回复血槽的补给，火箭筒的弹药补给有限，在BOSS停下来之后再进行攻击，只要集中火力干掉其中的一只就基本上可以取得战斗的胜利了。

最后的通道里各种奇美拉全部登场，步步为营在通道的最深处按下开关后进入子宫区域，一开始要拉下三个手闸来解除顶端的防护罩，每拉下一个手闸后都会出现两只鱼人，解除顶端防护罩后就是与巨大鱼人的战斗。

BOSS战

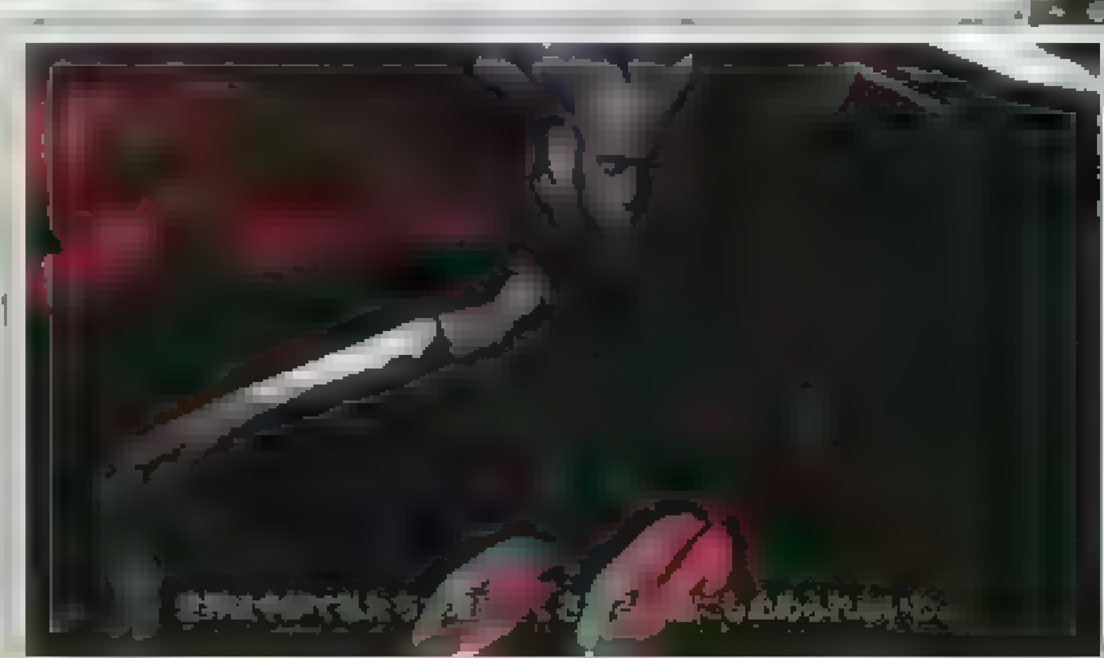
非常简单的一场BOSS战，在鱼人发动声波攻击时开启オーガ-FS的防护罩可以将声波反射回去给BOSS造成比较大的伤害，声波攻击后鱼人会把格雷森吸到身边，这时候要按下系统提示的按键来躲开BOSS的一击必杀，两个回合下来就可以搞定这个巨大的鱼人了。



6-4

终于到了最后的战斗，变异后的布夏尔初期会使用声波和毒气炸弹进行攻击，使用巨型激光发射器破坏BOSS的护盾后就可以对本体造成伤害了。每打掉BOSS 1/4血量后它都会离开，之后召唤喽罗对格雷森进行围攻，前两次为机枪型飞行器，只要靠在激光发射器旁边用好两件武器的护盾就可以防御住大部分的攻击，第三次会出现两只变异泰坦，远距离跑动中歼灭即可。BOSS半血后会使用激光攻击，碰到激光会被秒杀掉，激光发射器使用后需要蓄积一段时间的能量后才能再次使用，不过好在一共有三个发射器可以轮换使用，干掉变异布夏尔就可以欣赏最后的结局了。

通关之后没有任何奖励这一点比较遗憾，不过之后就可以任意选择自己喜欢的关卡进行挑战以及隐藏要素的收集。特殊目标在任意难度下都是可以达成的，加上通关后拥有的强力武器，相信拿完前期关卡的特殊目标不是难事。



游戏的容量虽然很大但是游戏的流程却不长，CG的数量也不多，估计双语言系统占据了不少的容量，虽然游戏里武器介绍里有匕首，不过实际在游戏里是无法使用这把武器的，这可能也算是制作组的一个小失误吧。总的来说这算是掌机上素质不错的游戏。
时间10小时左右



都说了冲动是魔鬼，可还是有人喜欢往魔鬼身上靠。这里说的不是别人，就是我自己，周末的时候脑子一热，把PS3的《街霸4》和《生化5》一起入手了，这下可好，下半月就得勒紧裤腰带过活了。看来要真正做到理智消费还真不容易呀。下面还是让我们继续来关注一下最近的掌机市场行情吧。

北京

对比日渐回暖的天气，游戏市场的温度却是降到了冰点。虽然一部分消费者还是主观上抱着“等破解”的态度在购买PSP-3000型，但是也有相当一部分理智的玩家开始慢慢适应PSP 3000的使用规则，购买正版已经成为了他们游戏生活中的一部分，而在价格方面商家也难得表现出了“网开一面”的姿态（当前的经济局面所迫）。完稿时北京市场PSP-3000黑色单机价格已经降到了1150元（欧版），银色、白色为1220元。不过由于“3·15”的缘故，市场管理方面比往日略有加强，因此这段时间的实际报价可能会有小幅上涨。记忆棒方面，8G Mark2的价格正在向春节前靠拢，估计不久就会回到150元。

前面提到的一部分玩家开始选择UMD进行游戏有一个很重要的原因就是UMD的市场价格有了较大幅度的下调，《怪物猎人 携带版 2nd G》290元，《GTA》190元，《铁拳DR》160元，再加上相当一部分欧版游戏（《战神》220元，《合金装备OPS》190元）越来越多的涌向市场，相信价格还会有进一步的下调。

NDS则是波澜不惊，值得留意的是美版主机会于下月正式投入市场，到时NDSi的价格肯定会有一次较大的降幅。烧录卡没有了像去年那般的“百家争鸣”现象，EZ5i，R4i，AK2i基本上确立了烧录卡市场的主流，各家的产品在性能、价格上也趋于同步，没有明显的优劣之分。在美版NDSi全面到来前，全套NDS的价格还是稳定在1650元左右。另外想买NDSL的读者也要注意了，虽然目前韩版单机的售价非常低，但是存在翻新机，所以购买的时候一定要仔细辨别主机外壳。

广州

三月下旬的广州电玩卖场继续着它的平淡，在经济不景气和PSP破解无明朗消息的双重冲击下，一大批在PSP辉煌时代开店并依靠PSP维生的小店相继转营GPS等其他产品或干脆关门大吉。不仅如此，现在即使是规模较大的店也开始裁员精简，可见电玩市场又开始了新一轮的洗牌。

继NDSL后，使用了TA088_V3主板不能破解的2000型PSP终于也跌破了1000



元大关，报价为995元，又一次刷新了PSP在国内掌机市场的记录，加上一张热门游戏的UMD，不到1330元就可拿下，如果对3000型新屏不太感冒，这种组合可以说是现今最具性价比的购买方案。3000型PSP也有小幅降价，黑色报1190元，白、银两色报1210元。炫光红、跃动蓝报1240元，预算充足的话笔者还是建议优先考虑3000型。热门游戏《真 三国无双 联合突袭》的UMD价位较刚上市时候略有下调，一般报价在290元附近，《异说最终幻想》报250元，《怪物猎人 携带版 2nd G》的廉价版报135元，还有一些经典游戏的廉价版分别在80～130元左右。可破解的2000型PSP在卖场里难觅其踪，只有一两家店铺还囤着那么几台“镇店之宝”以彰显其大店风范，至于价格嘛，再往上个一两百就可以把PS3搬回家了，当然店家的这道大餐完全是为了“外国朋友”准备的，我们这般星斗小民还是不掺合为妙，花大价钱买翻新机就是为了玩破解游戏的勇气毕竟不是谁都有。

NDSL清货行动仍在继续，韩版各色下调到830～850元附近，加上烧录卡不到1000元的价位适合各位学生朋友。在整个市场普遍吹降价风的情况下NDSi在完稿前一天突然小副涨价，黑色和白色分别报1340元和1390元。

西安

完稿前PSP-3000的两款新颜色“耀目黄”和“青翠绿”到货，加上之前的五种颜色，PSP-3000家族就一共有七位成员了，玩家在选购时也有了更多的选择。由于两款新颜色刚刚到货的缘故，机器数量不多，所以价格上也比其他颜色要高些，均在1320元。其他颜色里黑色最便宜，卖1100元；白色、银色均为1200元；蓝色和红色则是1280元。

PSP-3000现在已经成为了掌机市场中PSP部分的核心，商家的销售重点也完成了从PSP-2000向PSP-3000的转移，包括各种售后服务和周边的进货等都以PSP 3000为主了。虽然PSP 3000目前还没有破解，但是主机价格便宜，也不用担心翻新机的问题，而且看电影、听歌曲、上网是没有任何影响的，看书也可以通过网页格式转换。

NDS方面，最近NDSi主机价格滑落，从之前的1400元一路降到了1330元，加上烧录卡和TF卡，一套下来基本在1550元左右，就能满足包括玩游戏、听音乐和看电子书在内的所有需求了。目前国内NDS还没有行货代理，如果想要得到行货的保修及售后服务，也可以考虑老款的iDSL，一套仅需1150元，对于资金有限的玩家来说也是一个不错的选择。

最近新推出了一种16G的极速红棒，速度为15MB/S，价格是350元。可能是受新对手影响，16G Mark2的价格也下跌了很多，大概在260元左右就能入手了。8G组棒价格稳定，极速红棒为150元，Mark2为130元。现在组装记忆棒种类繁多，建议读者在购买时尽量多加测试，买个性价比最高的。



[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	iDSL	NDSL	NDSi	MSD (16G)	MSD (8G)
广东广州	沈朗	1210	995（TA088 V3）	985	930	1390	295（M2）	125（HG）
广东深圳	久圣电玩	1200	—	1070	1050	1300	250（M2）	130（M2）
北京	绿洲电玩	1190	1980	980	980	1430	350（M2）	165（M2）
陕西西安	快乐多电玩	1100		1000	850	1250	280（HG）	120
安徽合肥	顶点电玩	1150	1800	1000	850	1250	280	120
哈尔滨	鑫星电玩	1120	1450	1030	750	1300	280	120
福建厦门	快乐多电玩	1180		—	990	1300	320	160（HG）
山西太原	逸豪电玩	1200			930	1380	350	200

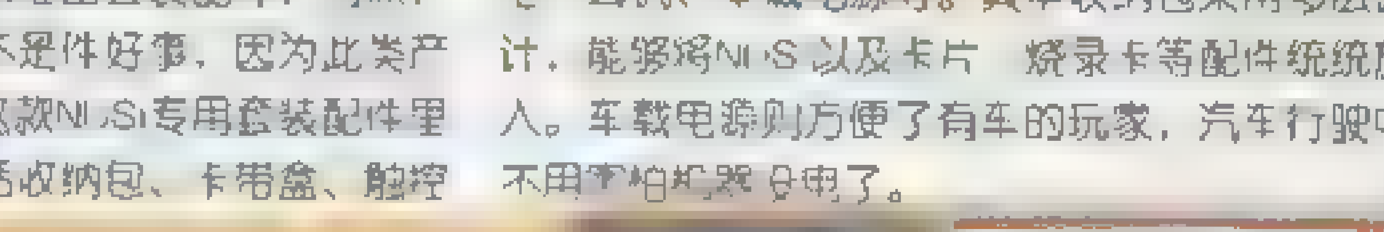


这Wii上的模拟器越来越完善了，为了找回昔日里与好友对战FC、SFC、MD游戏的快感，一咬牙，一跺脚又花了百余元买回来第二只Wii经典手柄。隔日，无意中在任天堂网站中看到经典手柄PRO版即将发售的消息，顿时后悔。但仔细想想，所谓的PRO版仅仅将原本的经典手柄加了握把以及不常用的L2、R2两个按键，并没有实质性的变化，老任也太会玩把戏了。下面看看最近有什么好玩的掌机周边上市

文 就爱360

品名：DSi Folio Starter Kit
种类：套装
出品：BD&A
对应机种：NDSi
官方价格：24.99美元

欧美配件厂商很喜欢推出套装配件，当然，这对于玩家们来说未尝不是件好事，因为此类产品通常性价比比较高。这款NDSi专用套装配件里面的东东可真不少，包括收纳包、卡带盒、触控笔、耳机、车载电源等。其中收纳包采用多层设计，能够将NDSi以及卡片、烧录卡等配件统统放入。车载电源则方便了有车的玩家，汽车行驶中不用害怕机器没电了。



品名：フルメタルシェルP3
种类：保护壳
出品：ゲームテック
对应机种：PSP-3000
官方价格：1890日元



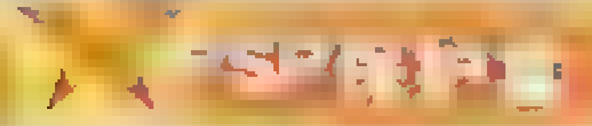
PSP上的保护壳产品有不少，这款PSP全面保护壳却别有特色。产品贵在“全面”，像是方向键、音量调节键、HOME键等等，每个键位都是单独镂空，而不是像其他产品一样偷工，方向键处留出一个大洞完事。产品仅仅在表面的镂空处就达到了20余处，能够尽量减少灰尘的侵入。产品的尺寸则完全按照PSP-3000来设计，厚度只有0.[illegible]毫米，能够很好地与机器吻合，所以几乎不会影响游戏手感。

品名：Brunswick Game Traveler Bag
种类：收纳包
出品：A.L.S.
对应机种：NDSi
官方价格：24.99美元

外出旅行，东西多，总得有个好用的包包吧。本旅行包专为NDSi玩家准备，身小体肥，内部容量巨大，可以容纳包括NDS主机以及电源、烧录卡、卡片等在内的众多配件。包包采用手提式设计，能够自由地用手拎着。包包目前有四种颜色，分别是蓝色、红色、黑色和紫色，根据自己的爱好选择吧。

品名：PSP Tripod Speaker
种类：音箱
出品：GatzedZ
对应机种：PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000
官方价格：52.5美元

这款PSP三脚架音箱和常见的相机三脚架相似，不过它的主要作用却不是用于拍照。将PSP放在上面，会起到底托的作用，这样看电影的时候就不用老用手托着PSP了。产品共有三根支架，每根支架都是独立的，组合起来便成为三脚架。所有支架内部内置了小音箱，音箱发声需要独立供电，使用 号电池，通过一根音频连接线与PSP相连。





品名：PlayGear Pocket Slim
种类：保护盒
出品：LogiCool
对应机种：PSP-2000/PSP-3000
官方价格：1980日元

还记得罗技早前推出的PSP专用保护盒吗？那精致的做工吸引了不少玩家的目光。如今，罗技又推出了保护盒的Slim版。保护盒的长、宽、厚分别为9.5×19×3厘米，针对PSP-2000、PSP-3000的体型重新制造，重量约为160克。保护盒仍采用二段式设计，外表为透明塑料，内部还有黑色保护壳，看起来极具档次。保护盒为充电口、耳机插口等处预留了接孔，方便玩家使用。游戏时，上盖可以呈一定角度张开，不用将PSP拿出来。



品名：スリッポンDSi ソックス
种类：收纳包
出品：タカラトミー
对应机种：NDSi
官方价格：819日元

收纳包是每个玩家的必备配件，虽然厂商想方设法地在收纳包的功能上下功夫，但总有些玩家不买账，还是喜欢简简单单的收纳包。这款专门为NDSI设计的便携收纳包就秉承了简约的设计理念，分为布套和皮套两种材质。收纳包开口处为敞开式设计，玩家能很容易地将NDSI放入。但使用时要注意，不要将收纳包弄湿，否则NDSi可能会从开口处掉出来的哦。



文 米格

SP评测室

上辑栏目中我们为大家带来了北通新款线控耳麦评测，它硬派大方的外形和实用的功能使其成为Skype聊友们的朋友。本辑我们要为大家评测的是北通另一款新产品，用于为掌机提供可靠电力供应的北通灌电金刚，它能够为数码控、掌机制霸的你带来不少的方便哦。

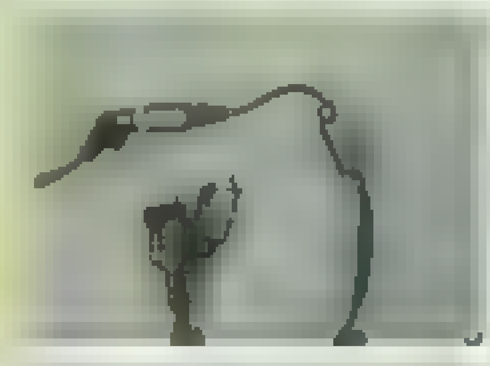
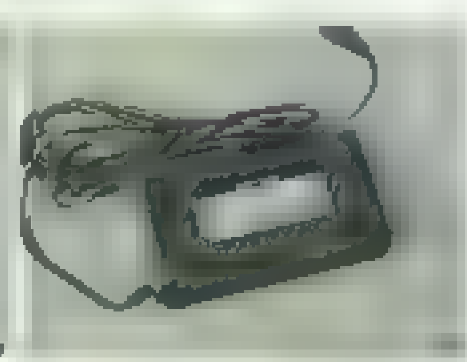
编号：BTP-6367
种类：电源
机种：PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000/NDSL/NDSi
颜色：黑色
内含：充电器×1，转接头×1
推荐度：★★★★☆

如今的便携式数码产品基本都内置或采用专用的锂合成电池或镍合成电池，在外使用的时候可以提供数小时的电力供应，回家后就要靠充电器补充能源了。这类便携产品虽然各自都采用了不同的充电接口，但电池的特性决定其充电电压并没有太大差别，也就是说充电器往往能够通用，只是接口需要变化一番。而北通的这款灌电金刚，就瞄准了玩家们的需求，专门针对PSP、NDS系列掌机设计，通过变头连线解决接口问题，让一款充电器能够满足不同需求，为大家省去充电的种种麻烦。

灌电金刚最基础的功能，就是一款PSP充电器。在规格指标上，它与标准的PSP充电器类似，支持100V～220V交流电压输入，5V 2000mA电压输出。有人肯定会问，既然是与PSP充电器相同的功能，为什么还要再另外购买它呢？首先，不少玩家应该都过着公司、家庭两点一线的生活，这两个最常使用PSP的场所往往都会遇到需要为PSP充电的时候。最省事的方案自然是将PSP充电器放在家里，另外再购买一款PSP充电设备了，这时，北通的这款产品就成为了您不错的选择。其次，如果你是双掌机制霸的玩家，这款北通灌电金刚还附赠充电转接变头，可以将PSP充电接口变成NDSL或NDSi充电接口，使用它就能为您省去不少麻烦事。我们甚至还可以自己在市面上找到iPhone、miniUSB变头线，来为手机、MP3等多种数码产品进行充电。第三，选择北通灌电金刚还有一个最为重要的理由，就是它全面、安全的电路设计。它采用主动式PFC电路设计，输出电压稳定，特别适合于电压不稳的地方使用。灌电金刚在耐压测试中，输入端与外壳之间承受4000V交流电、输入端与输出端之间承受2000V交流电，都未出现短路状况，足可见其安全性。它的变压效率高于85%，发热量小，适合长时间使用。静态功耗小于0.6W，符合绿色环保电源标准，即便是平时不使用时不将它从插座上拔下来，也不会有太大[illegible]。



灌电金刚线长3.3m，转接线长20cm，足够家中使用要求。另外，它能够完美配合北通动力堡垒使用，充电时间快，安全性能高，能够给你提供更全面的户内户外电源解决方案。





PSP软件学院

文 [illegible] 编 [illegible]

索尼正在开发PSP版的《小小大星球》和《机车风暴》，这两款游戏可都是PS3上鼎鼎有名的大作，登陆PSP平台后相信会有不错的销量。很长一段时间以来，索尼把主要精力投入到PS3事业中，PSP一度出现无游戏可玩的窘境，如今折腾了一阵，PS3销量仍没太的起色，反倒是PSP卖破了5000万台，索尼怎么着也该重视PSP玩家了。下面先看看近期的PSP软件新闻。

模拟器

FBA4PSP新版发布

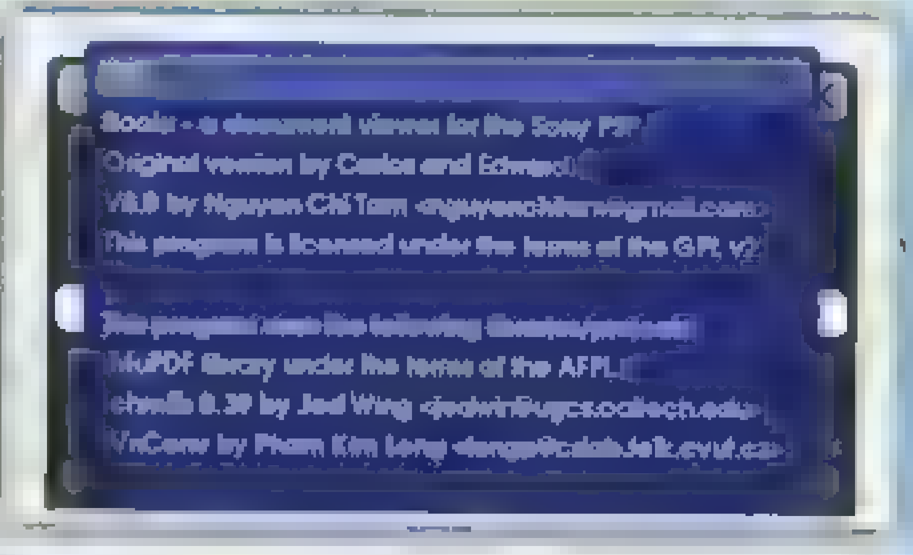
PSP上的多街机模拟器FBA4PSP于3月15日发布V12.4.0版。新版改进了对游戏存档的支持；加入了部分新游戏的驱动，但尚未测试；支持更改画面的显示尺寸。FBA可以模拟众多街机基板的运行环境，包括System 16、System 18、Taito Z、Arkanoid、Miscellaneous等等，能够运行的游戏总数则超过了1700个，是名副其实的PSP上的MAME。





Bookr新版放出

PSP上的电子书软件Bookr于3月1日、3月12日推出V8.0、V8.1两个新版。新版能够使用网页浏览器来显示HTML和CHM格式的文档；可以正常显示网页中的越南文；修复了打开多页码PDF文件时软件崩溃的问题；增加了对MuPDF的支持，减少了内存使用；改变了按键界面，并修复了部分按键设置。Bookr最大优点是能够阅读PDF格式的文档，用惯了国产电子书软件的朋友，偶尔用用Bookr感觉也不错哦。



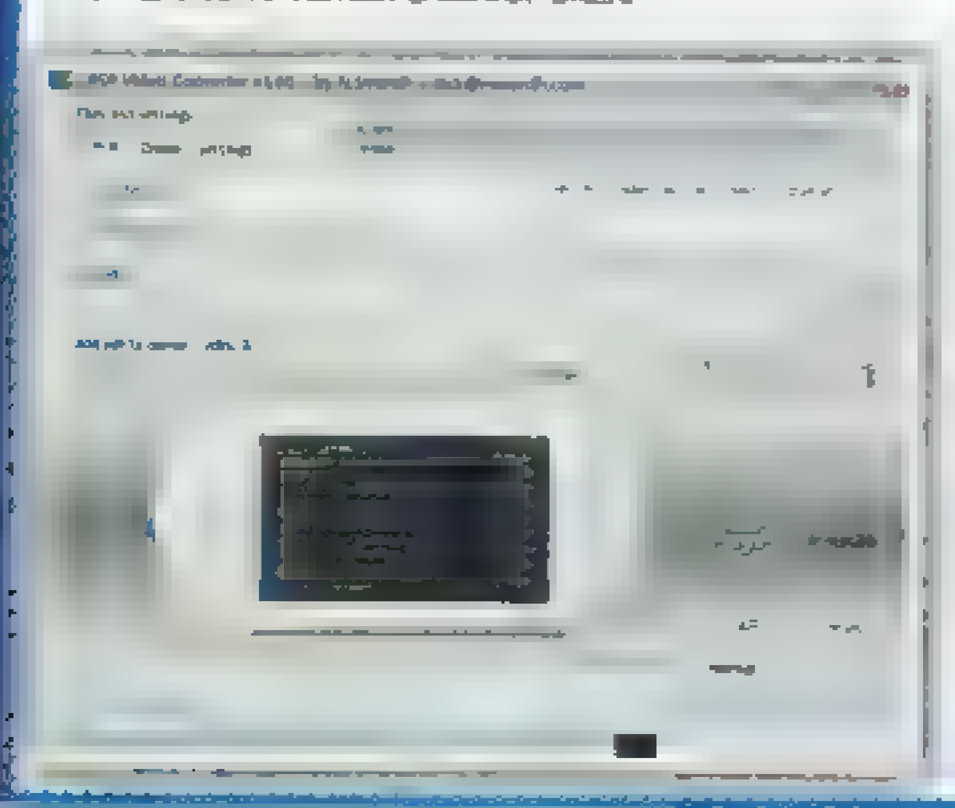
IR Shell新版推出

PSP用多功能软件IR Shell于3月13日推出V4.92版。新版加入了对Dark AleX开发的LEDA的支持。LEDA能够让PSP引导运行1.5版核心系统的自制程序，有了LEDA，PSP 2000同样可以运行1.5版核心系统软件。不过新版IR Shell只支持V2.0版的LEDA，另外玩家还需要在系统设置中将Legacy Homebrew Support via DA's LEDA选项打开；改进了对RemoteJoy的支持，运行PS游戏时帧率能达到30FPS；修复了游戏中无法正常播放记忆棒内存储的MP3文件的错误，解决了PPA视频播放插件在Nethostfs、usbhostfs连接时出错的问题。



PSPVC新版公开

电脑上的PSP视频转换软件PSPVC于3月2日发布V3.60版。新版加入了预览图选择功能，可以加入自己喜欢的预览图，将视频拷贝到PSP时会自动检测记忆棒的剩余容量，如果容量不足会发出提示；解决了字母显示错误以及截图方面的问题。



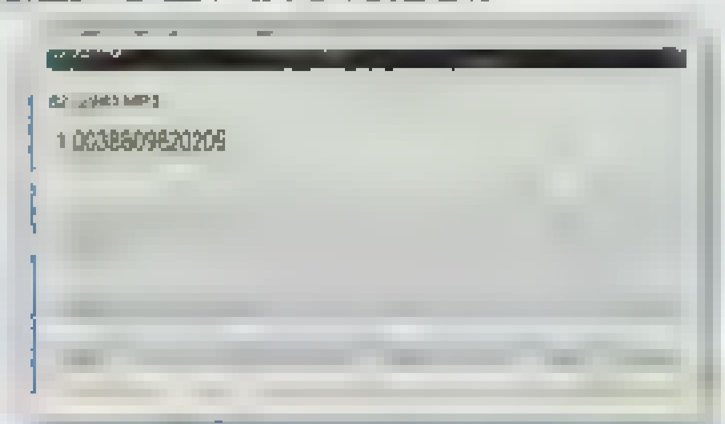
PSPPOD新版发布

PSP上的多功能软件PSPPOD于3月7日发布新版。新版改变了界面，添加了新的墙纸和图标，用户可以通过WallPaper选项来更改墙纸；加入了众多新功能，包括在线游戏、文本编辑器和绘图板，其中文本编辑器可以输入文本并保存，绘图板则提供了多种绘图工具并能够自由选择颜色。新版还更改了引导界面并修复了音乐播放方面的错误。PSPPOD的界面越来越漂亮，不过因为是网页代码编制，所以功能上有所限制。



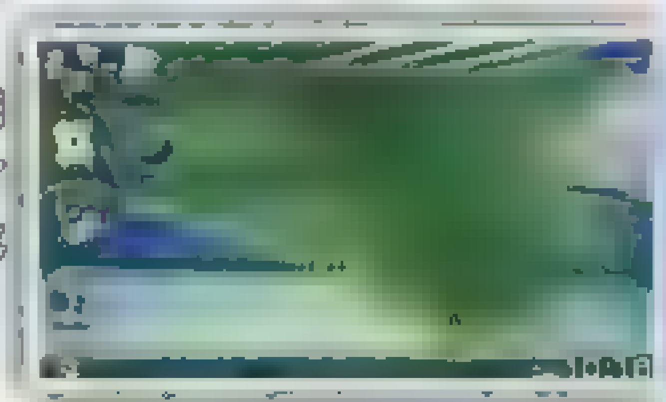
CalculMp3新版放出

PSP上的计算器软件CalculMp3于3月6日发布V3版。新版加入了科学计算功能，可以进行SIN、COS等函数计算。CalculMp3最大的特点是计算数字的同时能够播放音乐。使用时用方向键移动光标，按×键确认，按□键选择歌曲，按○键播放。



Vista Portable新版推出

PSP上的多功能软件Vista Portable于3月12日发布V1.00 OB版。新版改进了网页浏览器，支持窗口移动，增强了文件浏览器。Vista Portable如其名完全仿照Windows Vista的界面制作，用户可以打开网页浏览器，可以关闭、重启软件，还能更换墙纸。使用时用滑杆来控制光标移动，按×键确定。



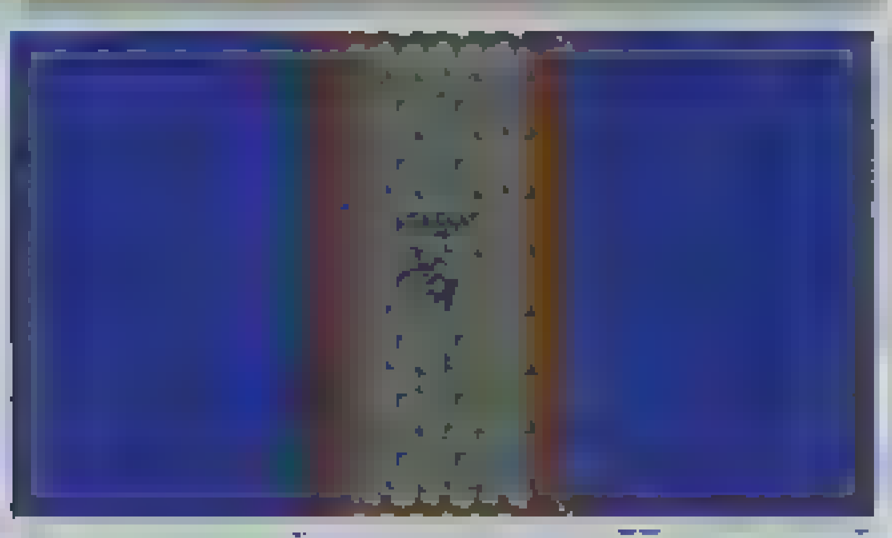
同人游戏

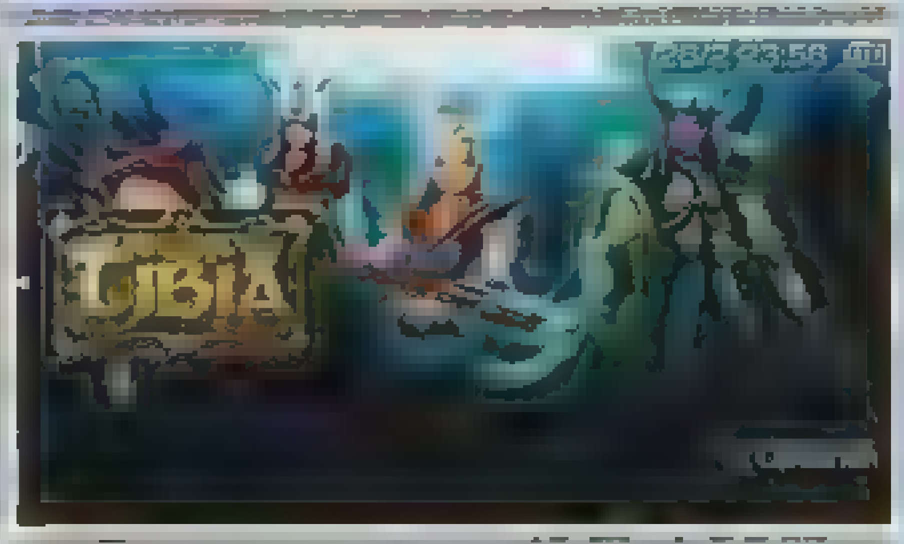
《TibiaforPSP》新版公开

PSP上的动作游戏《TibiaforPSP》于近日发布V0.1 Beta版。新版在菜单处添加了背景音乐；可以选择不同性别的角色游戏，并支持为其改名；添加了众多动画要素，人物动作看起来更流畅；添加了截图和暂停功能；支持模拟鼠标操作。游戏加入了众多RPG要素，主角能够拾取武器并装备，场景中的蓝色旋涡则充当了门的作用，进入后可以切换到下一个场景。游戏支持将记忆棒中存储的MP3文件作为背景音乐，按START键调出播放界面。





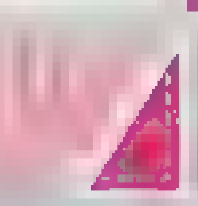






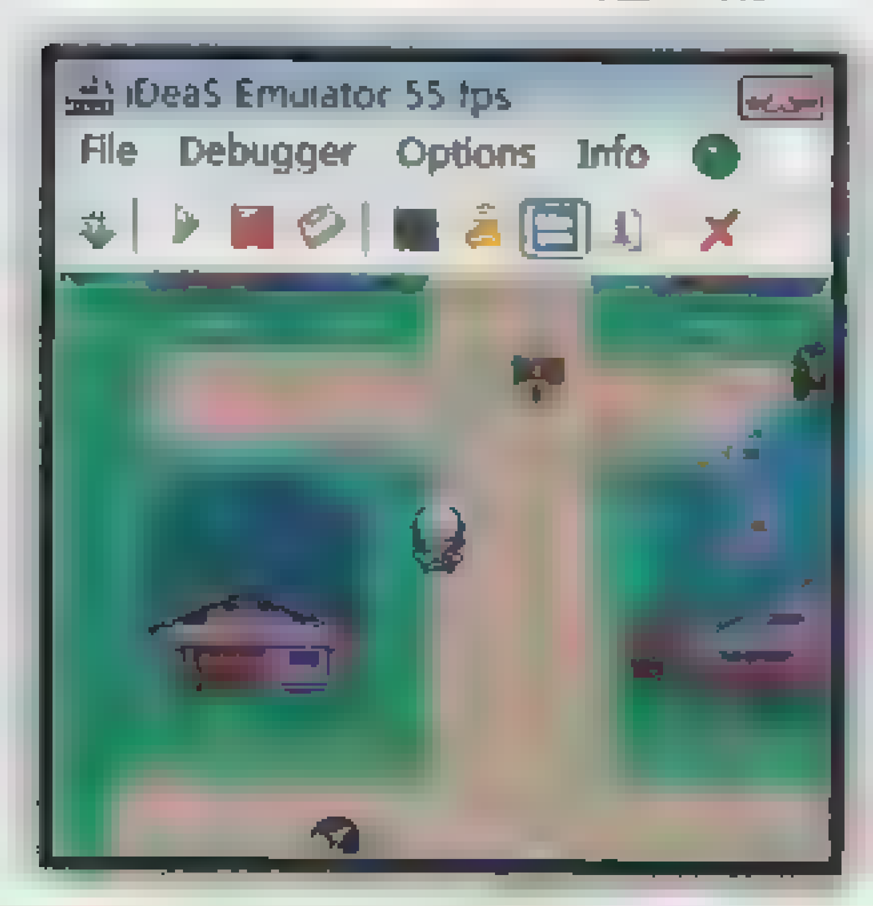
NDS软件学院

软件新闻



iDeaS新版发布

电脑上的NDS模拟器DeaS于3月11日发布V1.0.3.0版。新版修正了存档信息显示错误，解决了VRAMCNT_C的注册问题，加入了对麦克风插件和AceKard2烧录卡插件的支持。新版仍是同时推出适用于Windows和Linxu两个平台的版本，更新内容一致。



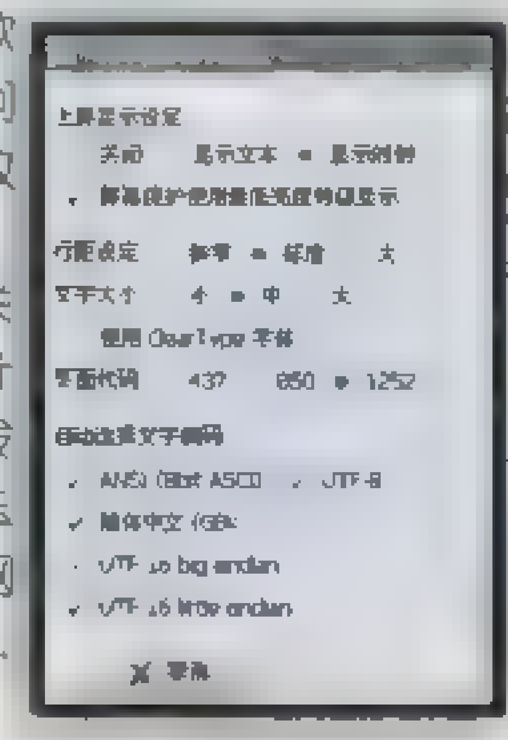
《天空斗技场》演示版发布

看到图片，可别以为是GBA时代的《黄金太阳》续作登陆NDS了，其实这是款网友雷精灵自制的游戏，名为《天空斗技场》。由于是演示版，所以流程较短，只有一个场景、两位主角、十几个物品，总体剧情不到10分钟。游戏采用作者自制的游戏开发引擎，为了方便其他玩家制作游戏，还特地制作了外部编辑器。据作者介绍，该编辑器的脚本系统容易扩展，AI系统语法简单易学，可以让玩家自己制作NDS的RPG。引擎和编辑器尚未放出，大家小小期待一下吧。

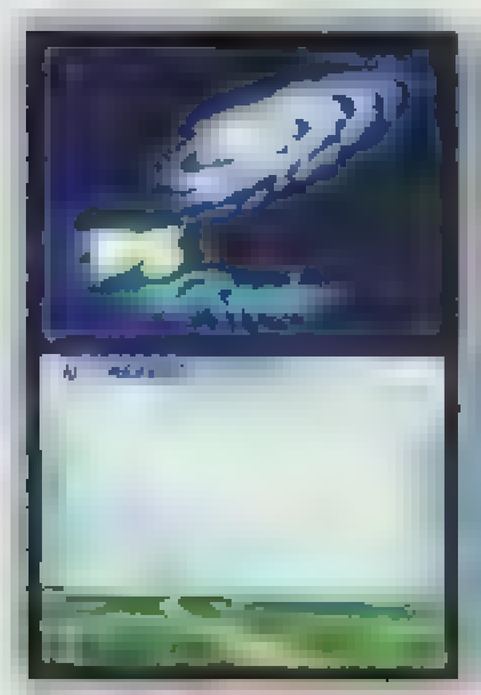


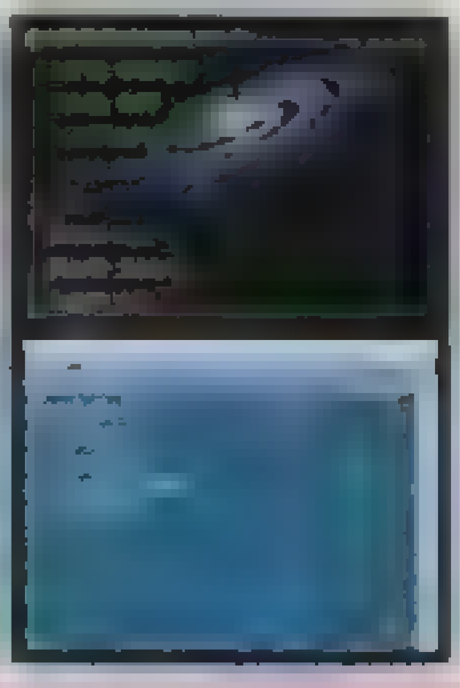
MoonShell V2.0推出后，吸引了不少玩家对其DIY。其中NDSMAN网友Carpfish制作的风の色修改版是众多修改版中比较不错的版本。在2月底发布的版本中，完成了对大容量文本的支持；解决了设置墙纸后打开文本死机的问题。3月5日推出的版本则修复了无法在EZFlash V烧录卡中运行的问题；退出文本后再进入同一文本无需再次载入。

MoonShell风の色修改版是在MoonShell V2.0 Beta5的基础上优化修改的版本，比起原版加入或者强化了不少功能。软件可以在浏览电子书的同时播放音乐，支持歌词同步显示功能，最大能打开容量为13MB左右的文本，解决了歌曲ID3标签乱码的问题，支持音乐播放完毕后自动关机，磁盘检测默认为关闭。如果大家有什么好的意见或者发现什么Bug，可以去软件论坛提出，网址是http://www.fishome.org。



NDS的双屏设计非常适合浏览电子书，这不，又一款NDS专用的电子书软件DSxReader问世了。软件最新版是3月10日发布的V1.0.0 beta3 build5，作者为Crloop。新版在阅读过程中能够调整行间距和字间距；阅读菜单中加入了退出功能；可以设置翻页滑动；加入了启动音效和翻页音效，字体文件升级到第二版，包含推荐间距设置并兼容第一版文件；ANSI编码文件转换速度提升；修改ClearType算法使字体模糊减少，变得更加清晰；返回文件选择界面时自动打开当前文件所在文件夹；解决了读取书签时出现的循环现象、跳转后不能向前翻页、向前翻页只能翻64页、文件名过长导致保存书签出现越界、旋转方向后阅读部分菜单中文本显示不正常、颜色设置中绿色蓝色分量显示颠倒等众多问题。





DSxReader虽然是新秀软件，但功能已经非常强大。软件支持ANSI、Unicode、Unicode Big Endian、UTF-8等多种编码的文本文件；可以打开最大容量为2GB的文本（注意，是GB不是MB），并且时间打开时间不多于1秒；支持文本反锯齿，效果类似于ClearType；能够显示多种样式和大小的字体；对于ANSI编码的文本，可以选择语言区域显示，对于不是ANSI编码的文本则支持多国语言混排；支持书签功能，最多能保存128个书签，并能直接查看最近8个书签记录；可以选择四个不同阅读方向，让NDS竖向显示文本；任意更改背景和文本颜色。软件除了支持按键操作外，也支持触控屏操作。注意，拷贝文件时不能将dsxreader文件夹拷贝到包含非英文字符的文件夹中。另外，如果文本为UTF-8编码则会禁止跳转功能。由于软件本身基于Unicode编码制作，建议大家将阅读的文本转换为Unicode编码，这样效果最好也节省电力，因为打开文件时不需要转换编码。



游戏万花筒

用FC的复古手感玩NDS

宇轩 提供

有时候，新东西就是比不上那些古老的经典更让人感到亲切。没错，我们是可以在NDS或者PSP上依靠模拟器来玩FC 但想要怀旧得彻底，单凭NDSL那个手感，那根本就不过关。于是，某位富有创造力的玩家为我们带来了这款采用FC手柄来连接的NDSL，从效果图上看，应该是通过破解SLOT-2端口来实现的。这下子我们又能够用大个儿的红色按键来控制马里奥到处“蹦达”了，不过宇轩好奇的是……你有这功夫，干嘛不去直接买个FC……小霸王也成啊。

胧月：

春雷先知

山寨，无处不在

宇轩 提供

我原本以为“山寨”这个词是国内专属的流行语，没想到 就算国外也有利用法律漏洞来私自滥用著名品牌商标或者工程设计的例子。这根冰Pod（icePod）来自挪威的一家冰激淋生产厂商，除了造型完全照搬了iPod外，从口味到配料都与普通雪糕没啥两样。据悉它将在3月公开销售，我们国内大概是无福山寨了。

胧月：



刃马一体

先知 提供

以前曾经在这里介绍过“《机战OG》系列”里的人气机体“大曾伽”的模型，不过那个模型是以真实机体的比例制作，和游戏里的形象差别还是挺大的。虽然帅气十足，但是总感觉少了点Q版形象的感觉。可能是听到了众多玩家的呼声，MegaHouse预定在5月发售和游戏中一样是Q版比例的“大曾伽”和“穴马”，猛一看上去确实挺有游戏里的风范，尤其是这两位还能放在一起来个“刃马一体”的合体技，这形象也让人忍俊不禁。不过鉴于其5500日元和6500日元的售价，咱还是抱着“看看图得了”的心态。不过听说了在7月还要出古铁和白骑士之后，咱就有点坐不住了啊……

■游戏中大曾伽最有名的武器要数斩舰刀，除了这把刀之外，模型还附带几种[illegible]。

▼“吾乃曾伽·总博鲁特，是为断恶之剑！”如果是这样的大头形象说出这句台词，会不会感觉很脱力……

▲大曾伽面部的特写，可以看出模型很好地还原了游戏里的风格。

▲龙巻勇的座机比大曾伽贵1000日元，难道是里面安装了专用的BGM播[illegible]

◀刃马一体·逸骑刀闪！

乌冬：

胧月：

乌冬：

◀说实话以前一直不知道这两台机的驾驶舱在哪里。不过看了这个之后……我还是不知道为好吧。

第三届“声优大赏”获奖名单确定，神谷浩史、钉宫理惠分列男女头奖

[illegible]月 提供

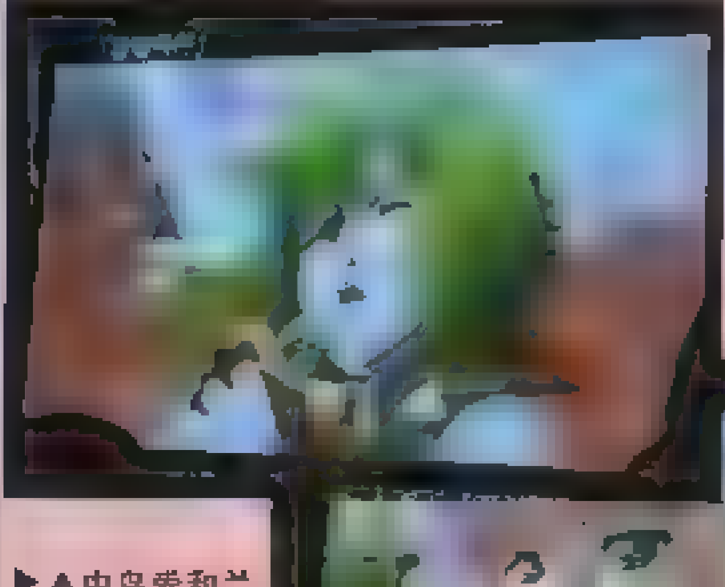




▲《夏目友人帐》中的两个主要角色由神谷浩史和井上和彦演绎。[redacted]但想必大家更喜欢一脸贱相的喵咪老师吧



▲钉宫只要稍微用点心，夏娜这种角色简直就是量身定制。





▶▲中岛爱和兰花·李在剧外剧内均是“摇身一变成凤凰”的超级灰姑娘，远藤绫则吃亏在没有[redacted]。

第三届“声优大赏”的授奖仪式于3月7日在秋叶原UDX剧场举办，以表彰2008年内最有人气的声优或作品。和去年一样，本次大赏参选作品的日期限定在2008年1月1日～12月31日间，各大奖主要通过书面选票、网络、手机等方式选出。跟前两届不同的是，今年还追加了面对世界范围FANS群的“海外拥趸奖”。

在声优事业发达的日本，这样的竞争自然异常激烈。男性方面，在前两届分别凭借《鲁鲁修》和《高达00》摘得男声优头赏的福山润和宫野真守尽管去年也出演了这两部动画的第二季，但没能继续辉煌，好在海外观众对《鲁鲁修R2》的认同度很高，让福山润揽得“海外拥趸奖”。井上和彦与杉田智和这两个玩世不恭男均获得“男配角声优奖”。至于最受关注的“男主角声优奖”则被演绎《夏目友人帐》夏目贵志和《俗·再见 绝望老师》丝色望的神谷浩史捧得。可以确定的是，神谷在《超时空要塞 边境》和《高达00第二季》的出演虽非主角，却也为他加分不少。时而狂气、时而淡定、时而吊儿郎当的多变演出足以让观众折服。

女性声优方面，傲娇娘的领军人物钉宫理惠拔得头筹，而在《超时空要塞 边境》中出演两大银河歌姬的中岛爱和远藤绫也凭借各自的优秀表现分别获得“歌唱奖”和“女配角声优奖”。（啥，雪莉露是女配角？那女主角是谁？谜之声：“库兰库兰……都是3P河森惹的祸啊。”）像中岛爱这样出道不满一年就能在“声优大赏”中获得奖项的声优委实少见。另一位人气颇高的《神薙》出演者户松遥则获得“新人女声优奖”，该奖项只有出道不满5年的声优才有机会获得。前两届均有获奖的平野绫去年一年都较为低调，虽然“脑残星OVA”这样的大人气作品为镜司姐妹在萌战中铺平折桂之路，此次却未能给“第一稀缺生物”泉此方保驾护航，令人遗憾。



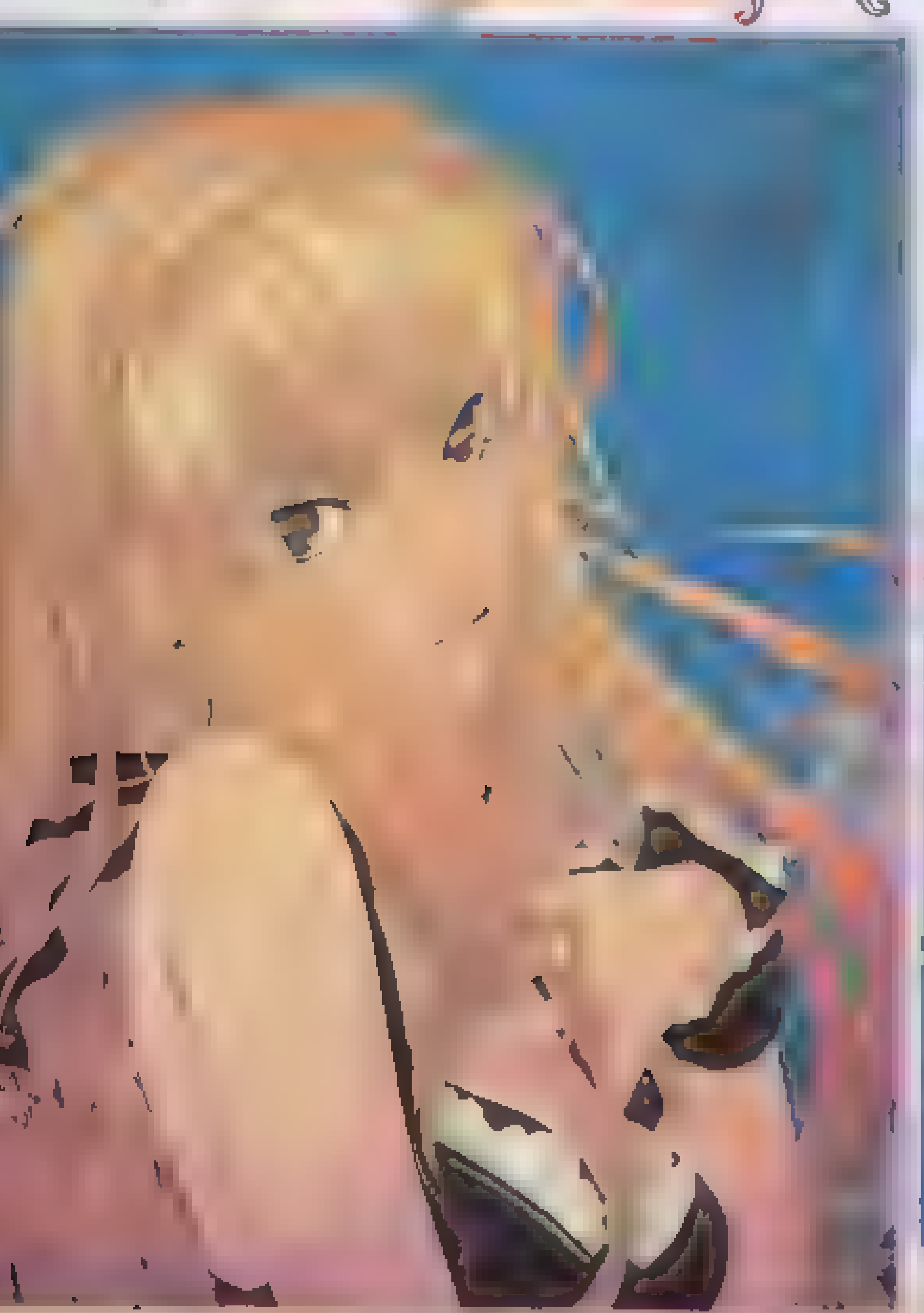
提供

ACG界经常把各种东西拟人化，被拟人化后的物品大都会变为一些非常萌的MM，如我们熟知的高达娘和兵器娘等等，而可以被拟人化的题材也是多种多样，涉及生活中的各个领域。就在拟人化之风吹如此盛行时候，一向严肃正经的教育界终于也难逃拟人化的“毒手”。

◀蝎子为什么总用来形容女性，如图

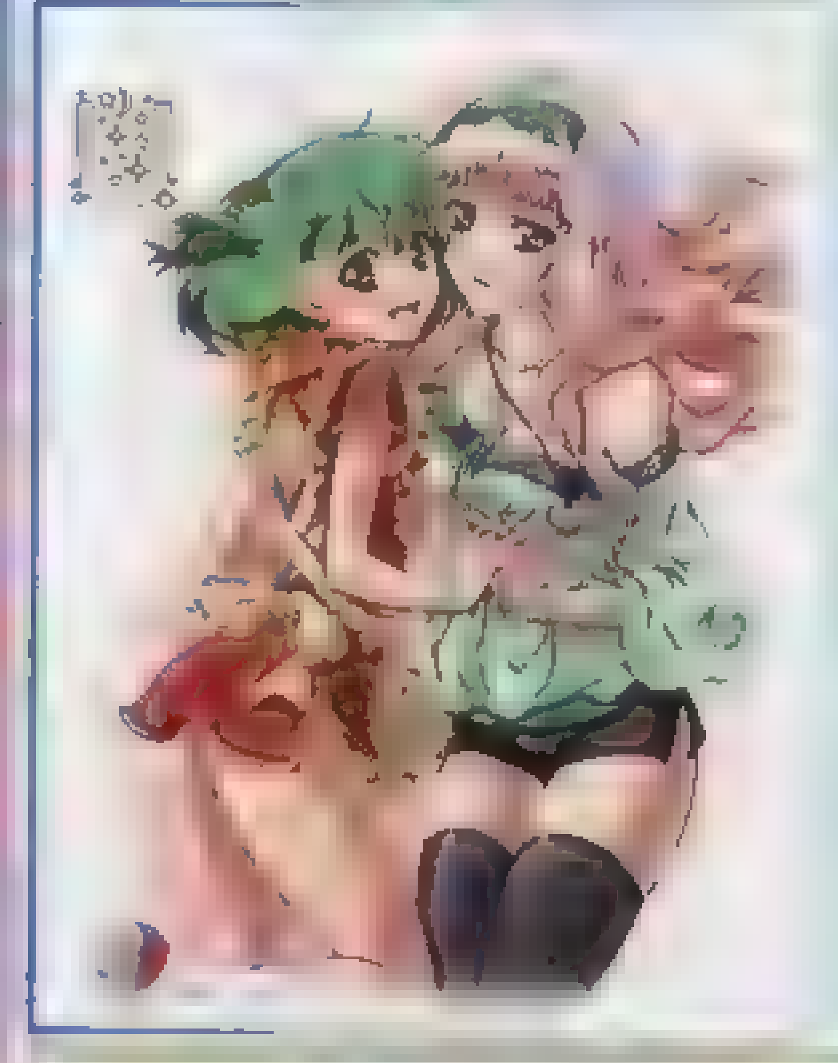
♥如果有这样的蚊子你还会舍得打死它吗?

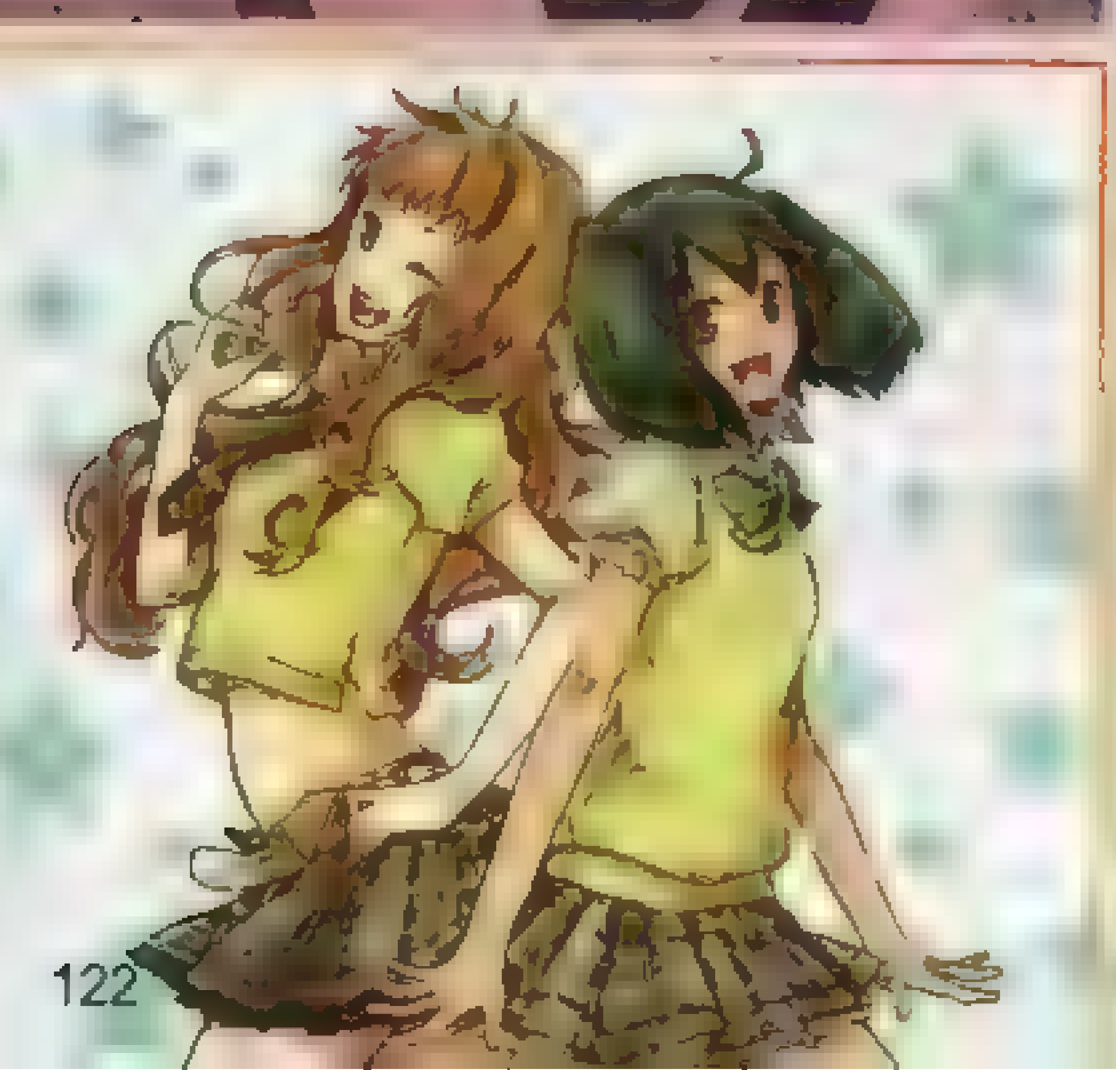


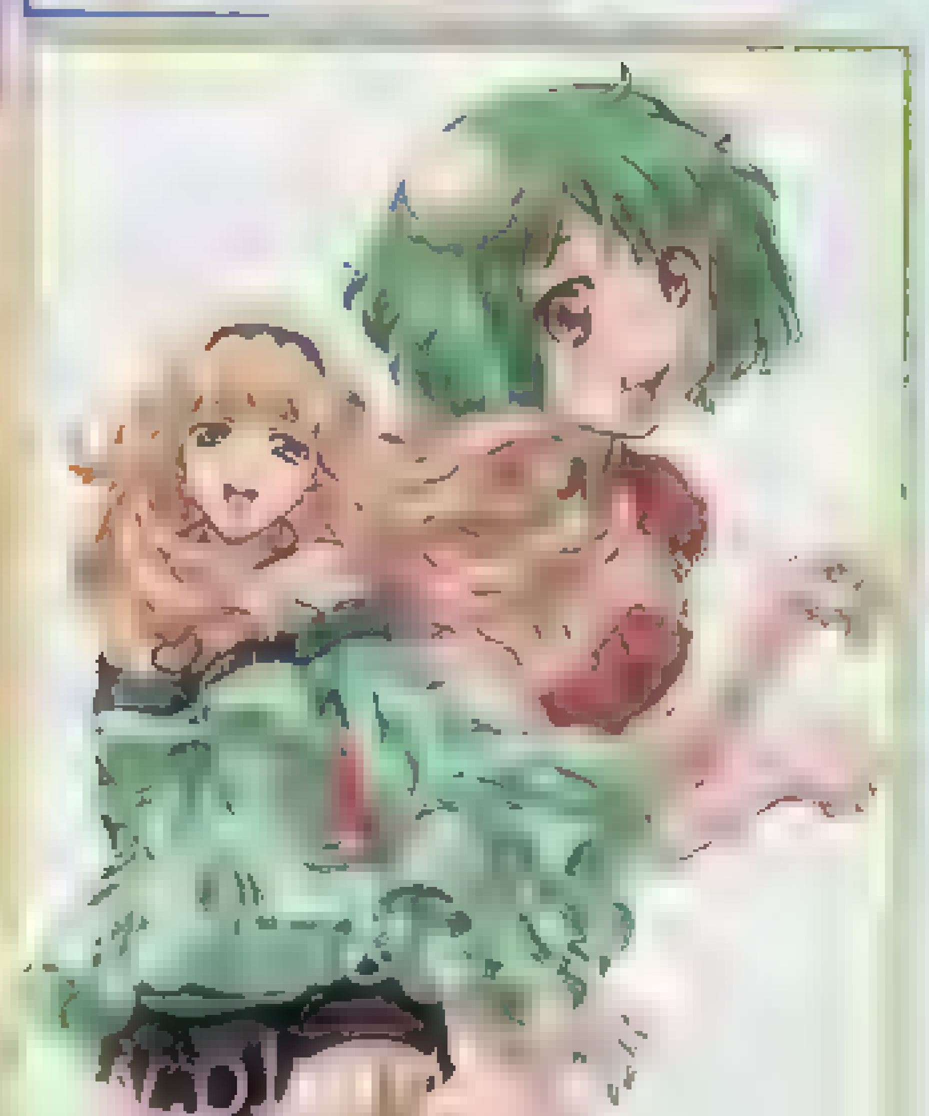


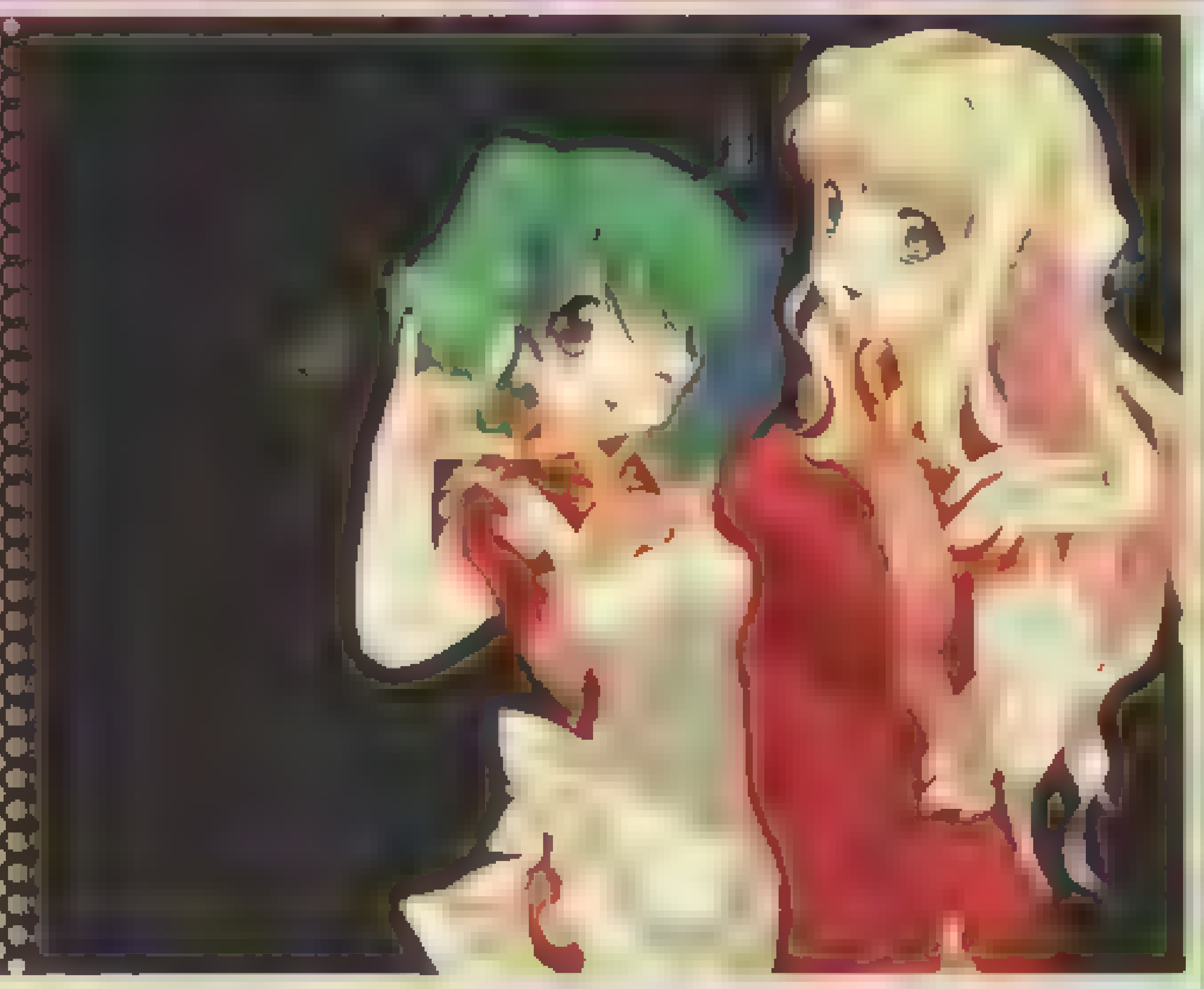


大家好，由于宇轩离开，今后美图秀栏目就由洋葱来接手了。多多指教。本次主要为大家献上的是大人气动画《超时空要塞 边境》两位歌姬的美图。









洋葱：“《超时空要塞》系列”的四位歌姬。





乌冬：怎么回事怎么回事，这不是《超时空要塞》呀。

宇轩：这是宇轩临走前最后为大家推荐的美图，特别让洋葱留了块位置给我。各位读者，感谢你们长久以来对美图秀的支持！



洛克人世界
各位读者好！《洛克人世界》终于又和各位见面了，本次我们将接续上回的内容，给大家介绍《洛克人X8》的相关剧情。
《洛克人X8》剧情介绍
人物介绍
VILE
SIGMA背叛组织的时候和其
最后被ZERO破坏的
中又被修复
并再次
协助SIGMA一起为非作歹
轨道控制
机的主管人
以AXL为原型
制造的新一代
在月球上建
新世界
而利用SIGMA
LUMINE

西历21XX年，由于地球各地都发生战乱，当时的环境已不再适合人类居住，科学家们经过长时间的研究，终于制造出一种不会被病毒感染、并拥有复制能力的半机器人。他们利用这批新一代的半机器人对月球进行移民，这就是“雅各布计划”——通过轨道电梯连接地球和月球之间。

一天，一辆太空运输车突然脱轨，从轨道电梯中弹出坠落地面。正巧X在附近巡逻，目睹事故全程的他正打算请求支援。却发现从轨道车里出现大量的SIGMA——这些SIGMA都是新型半机器人利用更优于AXL的复制能力变化而成的，他们利用这种能力在轨道车坠落的瞬间变成拥有自我修复能力的SIGMA避免事故带来的损伤。

“不要太过惊奇了，X，我们新型半机器人拥有你们所没有的能力，任何病毒对我们都没有影响，所以就算是复制成SIGMA也不用担心被感染。”轨道机的管理员LUMINE出现在目瞪口呆的X面前，用充满挑衅的口气说道。X正打算和他理论，却被ALIA通知附近有异常者破坏的痕迹。X只好先去现场处理叛乱，在X等人的配合下叛乱很快就被平息了，这时出现了一个让他们意想不到的敌人——早在几年前就被ZERO破坏的VILE！VILE嚣张地告诉众人他们的势力已经把轨道电梯控制住，刚才的事故便是他们的杰作。“我非常想和你们玩玩，但现在有很多事情等着我做，新的世界就要来临了！”

回到基地后，ALIA分析叛乱者的目的是控制轨道电梯并将其破坏，但X却不这么认为，他对VILE所说的“新世界”非常在意，认为叛乱者的目的没那么简单。果然，随后世界各地都出现了叛乱者，在镇压的过程中事件的真相也慢慢浮出水面。当对各地叛乱者首脑身上收集的零件进行分析后，众人惊讶地发现，他们体内的DNA复制芯片虽然和AXL的非常相似，但深层数据却更像他们的老对手SIGMA的数据。这不得不让人联想到SIGMA也和这次的事件有关。果然，不久后SIGMA主动和反乱猎人的基地联系，并发出全面宣战的通告：“你们的太空装置都被我控制，而我将做为领导人来引导这次进化。”

为了阻止SIGMA的计划，X他们分头登上轨道电梯前往月球。在太空站里，猎人们发现大量的SIGMA。原来在“雅各布计划”中制造的所有半机器人体内都含有SIGMA的复制DNA，可以说这些新型机器人都是SIGMA的分身，而SIGMA可以不费吹灰之力就把这些机器人完全控制。在基地内部，猎人们终于见到了真正的SIGMA，当他们合力击败SIGMA后，却发现事情的真相并没有他们想象的那么简单，轨道控制机的管理员LUMINE并不是被SIGMA所挟持，而是他反过来利用SIGMA，一手策划了这起叛乱。

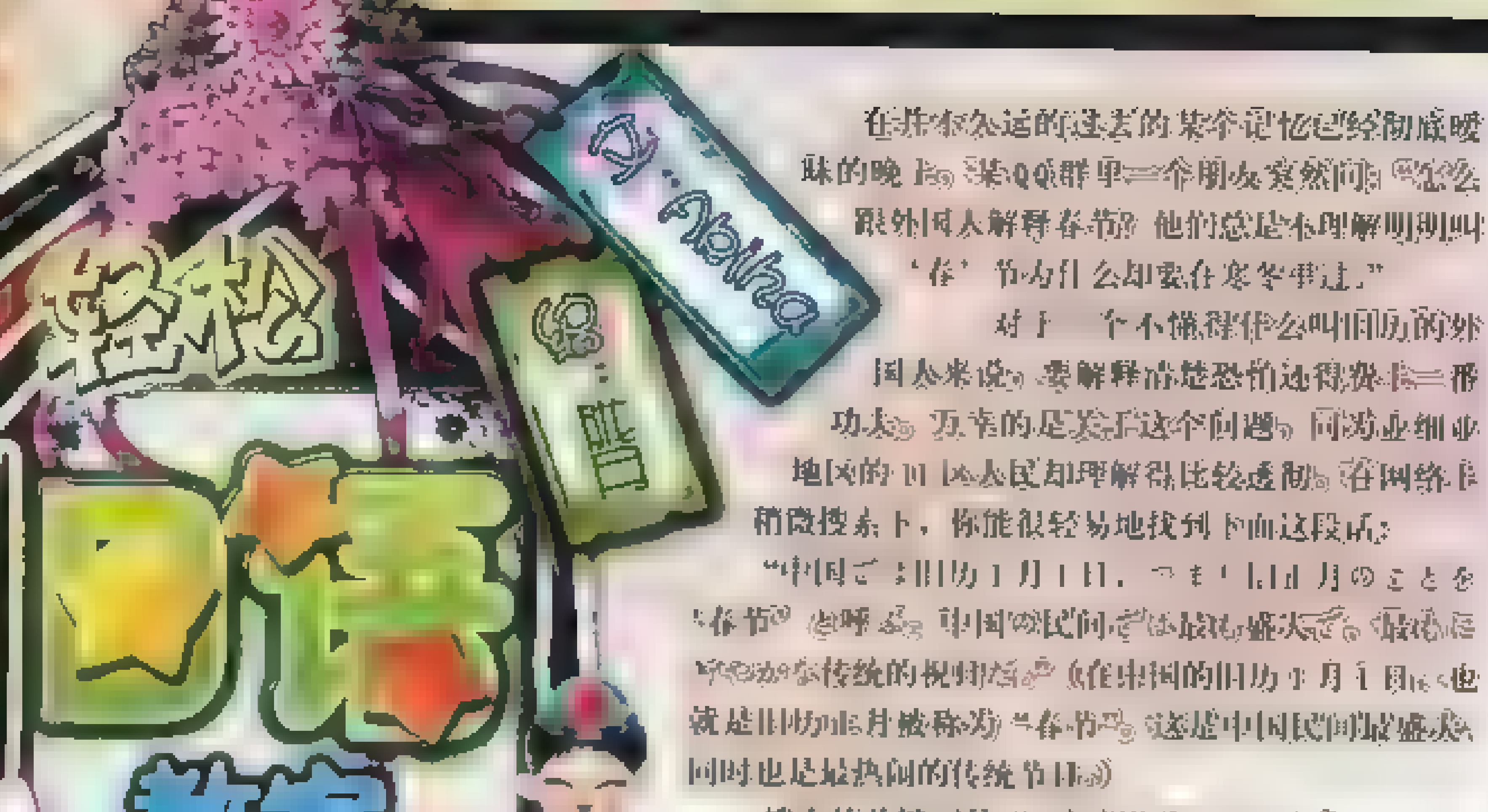
“被那个旧型机器人所控制？别开玩笑了！这些活动都是我一手完成的，我们新型半机器人里都含有大量的旧型半机器人的数据，别说是SIGMA，就是被称为英雄的X和ZERO，你们的数据也在我们的程序里。就算是AXL这样的原型机也无法做到这一点，我们对人类的叛乱是自发的，我们有这种能力，而你们不过是人类的工具，是用完就扔的废铁而已。”X他们自然无法认同LUMINE的理论，和他在太空站的控制室里展开了最后的激战——“人类是无法满足的生物，当他们没有选择时，即使明知危险，他们也会再次偷食禁果……”战败的LUMINE留下了一句意味深长的话后，启动了自爆装置。

当人类得知LUMINE叛乱的消息后，所有拥有复制能力的新型半机器人都被销毁，但是数个月后，由于移民的需要，又再次进行了新型半机器人的生产。此时，X想到了LUMINE临终前的理论，ZERO看出了他的心思：“不要被迷惑了，X，就算我们半机器人最终要变成废铁，我们也要继续战斗，不光为了消灭叛乱者而战，还要为我们自身的命运！”

“是啊，人类和机器人能平等相处的一起生活，那是我最大的愿望……”



至此，我们将洛克人从“《元祖》系列”到“《ZERO》系列”的相关剧情都做了一遍大致的介绍，希望[illegible]作的故事[illegible]有所帮助



在非常久远的过去的某个记忆已经彻底暧昧的晚上，某QQ群里一个朋友突然问：“怎么跟外国人解释春节？他们总是不理解明明叫‘春’节为什么却要在寒冬里过。”

对于一个不懂得什么叫旧历的外国人来说，要解释清楚恐怕还得费上一番功夫。万幸的是关于这个问题，同为亚细亚地区的日本人民却理解得比较透彻。在网络上稍微搜索下，你能很轻易地找到下面这段话：

“中国では旧历1月1日，つまり旧正月のことを“春节”と呼ぶ。中国の民间では最も盛大で、最もにぎやかな传统的祝日だ。”（在中国的旧历1月1日，也就是旧历正月被称为“春节”。这是中国民间最盛大，同时也是最热闹的传统节日。）

搜索的关键词是“豆知识”（まめちしき，ma me qi/si ki），意思就是日常小知识。

好吧，趁我还没被众位看官的番茄砸死时先解释下，我承认这个引子不过是我闲来无聊随意搜索的结果。不过正是因此才有了那一闪而过的灵感，也就是下文将要进行探讨的关于日本对于中国常识层面的一些了解。

中华料理（ちゅうかりょうり，tyu-ka ryo-ri）

也就是刚才提到的中国菜啦。在ACG界摸爬滚打多年的兄弟，想必也看过不少关于料理方面的动漫。就知名度比较高的来说就有《日式面包王》（焼きたて!!ジャぱん）、《将太的寿司》（将太の寿司）、《华丽咖喱餐桌》（华丽なる食卓）等等——但是，最广为人知的，当仁不让就是《中华小当家》（中华一番）。该作品对于中国菜的认识、见闻既广泛又有独到之处，当然跟其它的料理漫画一样时那夸张的表现手法（背景出现海浪呀，菜品端出的瞬间闪现万丈金光呀），算是给了后来同类作品一个很好的借鉴。当然我们要谈的不是这部作品有多么伟大多么里程碑多么不看人生少一半。也许我们要分得更细更多，但在第一话开篇3页之内就交代的中国菜在日本人眼中的格局，才是今天的主题。

顺便一提，主角不叫小当家，而是叫刘昴星（リュウ マオシン）。

北京料理（ぺきんりょうり，pe kin ryo-ri）

在中国的皇城定在北京后开始出现的贵族专用料理，同时也包含山东、山西河北几个省的地方料理。于明清时期集大成，由于晚清王朝覆灭而流传到民间的宫廷料理。特征在于菜肴的手法细致，注重菜品的装饰；因为是北方，所以比起米和鱼类更注重调理面粉和禽类。

北京烤鸭（北京ダック，pe kin da kku）、馒头……杏仁豆腐（あんにんどうふ，an nin do-fu）

北京烤鸭基本是被默认为北京料理代表作了。有趣的是声名远播的契机竟然是因为日本大众对于这道菜的卖点之一"皮的部分可以吃"表现出过大的兴趣，反而渐渐产生了"肉的部分不能吃"这样奇怪的误解。

另外值得一提的就是杏仁豆腐。虽然这道菜不知为何多次在ACG界作为重要的豆腐料理和北京料理大书特书，但其实大家都知道，那玩意儿其实也就那样了





这个当然就是指川菜了。说大一点就是以原本属于四川的重庆菜为中心，结合拥有共同特点的云南、贵州等地的地方菜所构成的菜系。特征在于料理中一般含有大量的花椒和辣椒，构成能使味觉痳到几乎麻痹的"麻辣"味道。因为四川是盆地，湿气重对身体有害，所以才多吃辛辣料理发汗有助于[illegible]

[illegible]

麻婆豆腐（ま [illegible] ma-bo-do-fu），担担面（たんたんめん、tan tan men），回锅肉（ホイコ [illegible] ロ [illegible] ho yu ko ro），青椒肉丝（[illegible] qin jao ro su），棒棒鸡（[illegible] ban ban [illegible]）

是的，眼尖的兄弟一定发现了，在ACG界中几乎被尊为最辣菜肴的中华料理就是麻婆豆腐，每当有品尝麻婆豆腐的场面，必定都会浑身冒汗、泪流满面，就差没头顶着天了。其实在日本开设的中华料理店所端出的麻婆豆腐，几乎全都剔除了花椒——就算极个别要求保留原本工艺配料的执着BOSS，也是不敢放入足以令舌头麻痹的量的，除非丫店不想开了

可能有些兄弟还不是很清楚，那我私下透露下——其实比麻婆豆腐更辣的菜式海了去了。





也被称为粤菜（えつさい、e tsu sai），主要是中国南部广东地区的菜式。广东的兄弟们你们可以自豪地笑了——不单是在日本，这个菜系是在世界范围内流传最广的中华料理

[illegible]

ワンタン（wan tan），酢豚（[illegible] ta），烧卖（[illegible] sy[illegible]），[illegible]（[illegible] bi su pu），饮茶（や[illegible]）

嗯？你说有些不认识？

ワンタン呢，其实就是馄饨、云吞、抄手。确切地说，抄手和前两者都还有着细微的差别，应该是进入四川后被改良了。酢豚这名字没听过是吧？那咕老肉应该就不陌生了——它们就是同一种东西。那么蛇スープ是什么呢？蛇羹是也。

饮茶与其说是菜式，不如说是广东、香港一带的一种饮食习惯，指一边品茶一边吃点心。不过这个到日本以后，不知何时竟然变成了"吃点心吃个够"的饮食方式，作为重点之一品茶则被大大忽略，为此大都是些便宜货，最常见的就是ジャスミン茶（ジャスミンちゃ、ja su min cia），也就是茉莉花茶。顺便一说，《龙珠》中国内翻译的乐平同学，原版的名字就叫ヤムチャ。

最后说到烧卖，与肉まん（にくまん、ni ku man，这个可以理解成日本改良的肉馅馒头）、焼き饺子（やきギョーザ、ya ki gyo-za）并称ACG界中三大在日中国点心，几乎只要扯到中国，就能看到它们的身影。





上海菜比起其他三个菜系，在日本的知名度就实在是很不乐观了。因为这个菜系以鱼类为主，在四面临海的岛国确实不太吃香。惟一比较出名的就是小笼包（しょうろんぽう、syo-ron po-）了，可惜作为点心地位仍然比不过前面提到的三样。

[illegible]



经典主题乐园
CLASSIC GAMES THEME PARK

无论什么时代都缺少不了"热血"这个词。若人们缺少了热血的精神，那现在的生活将会十分乏味。而我们现代的热血究竟是怎么样的呢？激情！勇气！斗志！对，没错！大家是否还记得当年在FC上的《热血》？热血的精神是永驻不衰的，FC上的"《热血》系列"是永不过时的！

好游戏永远不过时

文 彩翼火



"热血"是什么？热血是一种精神，一种不怕困难，敢于和恶势力做斗争，不怕牺牲的精神。热血是一种冲动，一种力量的代名词，这种力量是正义的。热血是儿时的美好回忆，曾给我们带来过无数的欢乐。最后，热血是奋斗的目标，与人们的心永远相连在一起，永远不灭

◀标题都这么酷！

热血冰球

原机种：FC | 模拟器：NesterDS/NesterJ | 适用机型：NDS/PSP

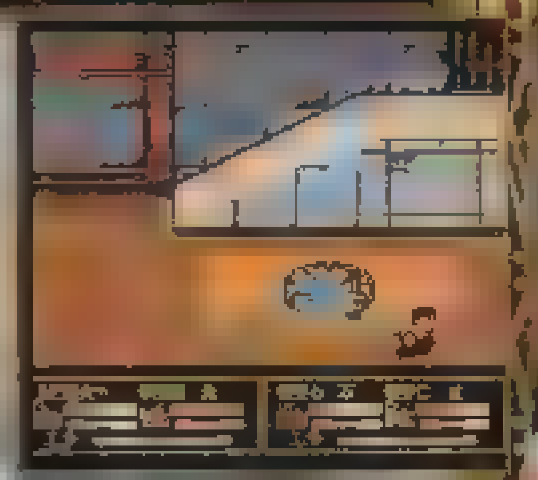
"《热血》系列"一向是以恶搞体育类游戏居多，本作也不例外，把冰球也拖进了暴力的世界。本作是"《热血》系列"的晚期作品，流畅度不错，描写的是主角国夫与各个学校争战冰球的故事，玩家要率领国夫队横扫日本。而游戏本身已经完全脱离了正常的冰球玩法，玩家可以随时使用手中的球杆扁人，而必杀技也依然很厉害，不过使用方法简单了许多，只要按住B键2秒钟再松开便能使出了。本作还可以将敌方队员拉到我方来，方法自然是打败他们的队长了，然后便可把他们的老大揪过来。什么？不过来？打！用暴力就可以把人拖过来了。本作还突破了《热血足球》无法攻击守门员的设定，当玩家心情不好的时候，可以拿守门员来出气哦！

▲心情不爽的话拿他出气吧，不要给任何面子！



热血格斗传说

原机种：FC[redacted] | **模拟器：NesterDs/NesterJ**[redacted] | **适用机型：NDS/PSP**

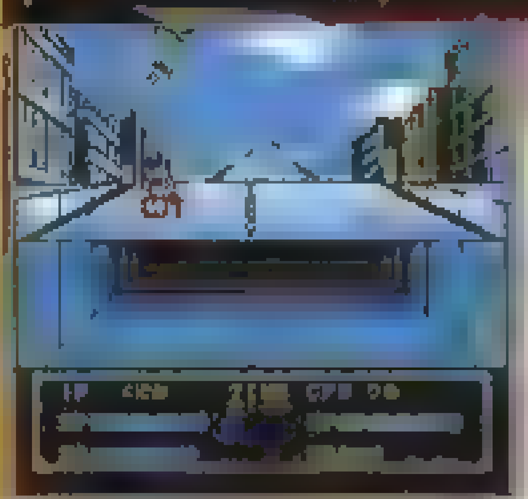


▲冰合体技 威力超群

本作乃是"《热血》系列"中的经典作品之一，无论流畅度、爽快度，还是耐玩性都非常高，自由的人物选择和华丽的格斗招式更是让玩家高呼过瘾。游戏以主角国夫收到挑战书为开端，不服输又倔强的国夫自然会接受挑战，之后便开始了热血的格斗传说。本作是2对2的玩法，在故事模式中，可以通过输入名字来选择人物，而这个选择是有规律的，比如生日调5月×日、血型调O的话，那选出的人物必定会马赫拳（阿力的绝技），调11月2×日、血型AB的话，则会选出会马赫踢（国夫的绝技）的人，人物的造型则根据你输入的名字来定了。在自由模式下，玩家就可以直接选用国夫、阿力等人进行游戏了。而且还有可以调出最终BOSS虎一和虎二的密码："←、Select、A"（虎一则也在左或右即可，反正这两人也没什么区别。）。双虎兄弟的地球上投可是十分变态的，在自由模式实验一下吧！

热血新记录

原机种：FC[redacted] | **模拟器：NesterDs/NesterJ**[redacted] | **适用机型：NDS/PSP**



▲就是不让你上来

本作也是一款十分经典的作品，和其他作品一样是把体育运动拖进了无限的暴力之中。本作中国夫是当之无愧的明星级人物，在运动会中屡次夺冠，而这一次的运动会冷峰、花园高校以及众多学校组成的联合团都来参加比赛了，目的就是打倒国夫。各个队伍每个人物都有不同的能力，速度快的人自然适合跑步和飞跃，体力高的人适合柔道，根据人物的能力来选择比赛，会让比赛更轻松。这里不得不提一下游泳比赛，之前还真没见过这种变态比法。在比赛中，玩家可以潜入水中将敌方拖下水进行狂殴，打晕敌人，他们会不停地挣扎，想上岸补气，而你则可以在两边的泳道循环跳跃，让他上不来，之后对手就溺死在水中了。这哪是游泳比赛？明明是打架啊！

热血足球联盟

原机种：FC[redacted] | **模拟器：NesterDs/NesterJ**[redacted] | **适用机型：NDS/PSP**[redacted]



▲这一招威力是很大的

这个游戏之所以放在最后说，正是因为这是最经典的一作（仅个人观点）。本作是"《热血》系列"晚期作品，是《热血高校足球》的超强化版兼续作。故事描写国夫率领着自己的热血队参加了热血足球联盟比赛，目的是拿到奖杯。

本作强化和增加的要素实在太多了，各种新格斗招式的加入，更加暴力的动作，还有天气系统、地形变化等等，都影响着你的足球比赛。比如在刮风时球会随着风向移动，容易射偏；在泥土或沙漠中球会陷下去等。本作模式分为故事模式、对战模式和点球模式。故事模式中玩家将率领日本队的众热血狂人们，迎战来自各国的足球队伍。这些队伍的必杀技都特色鲜明，比如巴西队的食人鱼球、意大利队的泡泡球等。按能力分的话，意大利应该是最强……不过游戏中当然始终是玩家第一。（众人：不对，应该是暴力第一）本模式中还可以直接密码进入杯赛模式，密码是：?，999，+9999）。

游戏中的技能要素多样，从踢墙到跳跃无所不有，根据角色的能力与人的习惯还会出现夸张搞笑的画面，比如玩家角色攻击位于前方的对手时，对手会被反弹到自己……不管怎么说，本作直到现在也依然是我心中最棒的足球游戏。（众人：那是因为你却根本没玩过什么别的球类游戏吧！）

iPhone进行时

栏目主编：伊娃

前不久苹果公司发布……iPhone的固件即将推出……快往下看吧。另外，伊娃还为大家准备了最新作《……》的……以及当前APP Store的应用程序TOP3的统计

情报速递

直击iPhone 3.0版本固件发布会

北京时间3月18日凌晨，万众瞩目的iPhone 3.0固件媒体预览发布会如期开幕。这一刻，不仅吸引了开发者、新闻工作者、千万用户前往发布会现场，更是凝聚了全球千万FANS对iPhone的关注。毕竟这一刻苹果足足酝酿了3年，很多我们早已不抱希望的功能当天已逐一解禁！此版本将给用户带来的100多项新功能绝对让人目不暇接！以下便是最主要的几大新功能。



复制、剪切、粘贴功能

横屏键盘功能

Undo功能

更多的程序将支持横屏

强化后的信息功能

ESPN赛事直播

Spotlight功能

综上所述，iPhone 3.0固件的更新非常厚道，因为那些曾经为人诟病的种种不足都将随之烟消云散。虽然多后台运行和Flash功能仍未引入，但应该只是时间问题！虽然iPhone用了三年时间才拥有了一些其他手机早已拥有的功能，可是其他手机却用了更长时间，也没带来比iPhone更好的操作体验！3.0系统将于今年夏季正式推出，让我们一起期待



潜龙谍影 触控版

Metal Gear Solid Touch

Konami　STG　89MB　7.99美元

游戏概述

虽然本作只是PS3版《潜龙谍影4 爱国者之枪》的衍生作品，更有玩家根据其游戏方式戏称为“Snake版打鸭子”，但由于本作仍然由著名制作人小岛秀夫亲手操刀，所以游戏的素质正如他本人所说：游戏的规则虽然简单，但非常刺激耐玩。进入游戏菜单，各种模式一目了然，由过关模式、潜龙谍影历代图文介绍、壁纸商店、设置以及Touch Konami官网链接5大选项组成。过关模式共收录了12个关卡，剧情方面完全按照《潜龙谍影4》的剧情推进，只是原作用于交代剧情的高素质影片被换成了静帧图文介绍。玩家扮演的Snake依靠掩体与敌人周旋，每关的完成条件一般都是击毙一定数量的敌人或BOSS，每完成一关才可解禁下一关。

武器

游戏中共有3种武器可供使用，分别是M4 Custom2、M14EBR、RPG。敌人头顶白色的圆圈代表其血槽，圆圈显示得越完整则代表该敌人HP越多，显示白色血槽的敌人可近距离射击，因此用M4 Custom2步枪连射即可；而显示灰色血槽的敌人则在普通射程以外，必须使用M14EBR狙击步枪进行射杀。两指在屏幕上张合触摸便能在这3种武器间自由切换。游戏中包括“Metal Gear月光”在内的大型敌兵，必须使用RPG或者引爆场景内的红色油桶才能击爆。



▲与Metal Gear月光的战斗紧张刺激、险象环生。

道具奖励

当敌人出现后，位于其血槽外围的行动槽就会积蓄，当积满变红时，该敌人便会向Snake攻击，如果此时Snake没有躲在掩体后便会100%被命中，因此掌握好攻击[illegible]游戏中射杀敌人后会随机奖励“鸭子”和“青蛙”2种道具，它们出现时会有叫声提醒，玩家必须在一定时间内射击它们以便收集。“鸭子”用于恢复我方一定HP，而“青蛙”则会给予我方10秒的隐身无敌时间或者奖励RPG火箭弹。每完成一关，会根据玩家的命中率、攻关所用时间以及被命中的次数给予分数评价和金钱奖励，这些金钱可在壁纸商店模式里购买游戏人物壁纸。全12关完成后，会解禁Survival生存模式，即一条命玩穿全部12关，非常具有挑战性。



▲魅力角色尽在其中，喜欢谁，就买下来吧！

写在最后

当周APP Store的应用程序TOP3

Top Paid

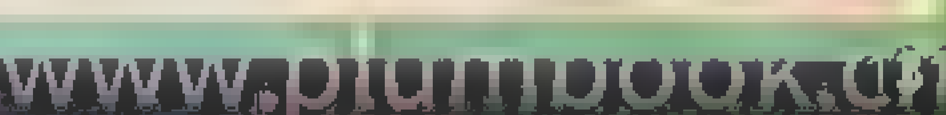
CBS Sports NCAA March Madness On Demand	CBS 3月NCAA赛事直播	软件	4.99美元	在线观看NCAA篮球联赛
Pocket God	口袋上帝	游戏	0.99美元	一款做上帝的娱乐游戏
ColorSplash	泼色摄像	软件	1.99美元	一款图片色彩黑白化的编辑软件

Top Free

3D Brick Breaker Revolution	3D旋转打砖块	游戏	一款3D的砖块消除类游戏
Dog Whistler	训狗小哨	游戏	[illegible]游戏
Tap of War	拔河之战	游戏	一款用手指拔河的游戏









无双传收集

在某些关卡里，玩家可以看到一些红色的特殊宝箱，打破之后可以获得某某武将的"无双传"。之后在城镇揭示板处就会出现一类无双传任务，这些任务一般难度不低，玩家也只有一条命，不过在完成之后可以获得相应的武将打造最高级武器的素材。下面就为大家列出所有武将无双传的获取关卡。

武将	关卡
甄姬	魏传·第四章 "官渡の战い"
夏侯惇	魏传·第四章 "关羽千里行"
典韦	魏传·第四章 "宛城脱出战"
许褚	魏传·第四章 "长坂の战い"
夏侯渊	魏传·第五章 "定军山の战い"
徐晃	魏传·第五章 "曹操包围网"
张郃	魏传·第五章 "操り返す机甲"
曹仁	魏传·第五章 "石亭の战い"
司马懿	魏传·第五章 "五丈原の战い"
张辽	魏传·第五章 "猛将连破"
曹丕	魏传·第五章 "合肥の战"
曹操	魏传·第六章 "幻惑の地"
赵云	蜀传·第四章 "阿斗救出"
关羽	蜀传·第四章 "成都制压战"
张飞	蜀传·第四章 "长坂の战い"
诸葛亮	蜀传·第四章 "三顾の礼"
庞统	蜀传·第四章 "博望坂の战い"
马超	蜀传·第五章 "马岱救出"
黄忠	蜀传·第五章 "定军山の战い"
魏延	蜀传·第五章 "夷陵の战い"
关平	蜀传·第五章 "黑き血潮"
月英	蜀传·第五章 "五丈原の战い"
刘备	蜀传·第六章 "操り武人"
孙尚香	吴传·第四章 "连锁する战场"
小乔	吴传·第四章 "江东平定战"
孙坚	吴传·第四章 "玉玺争夺战"
太史慈	吴传·第四章 "吴郡攻略战"
黄盖	吴传·第四章 "刘表奇袭战"
凌统	吴传·第四章 "夏口の战い"
吕蒙	吴传·第五章 "樊城の战い"
周泰	吴传·第五章 "石亭の战い"
周瑜	吴传·第五章 "知勇集结"
陆逊	吴传·第五章 "夷陵の战い"
孙策	吴传·第五章 "二つの道"
甘宁	吴传·第五章 "合肥の战い"
孙权	吴传·第六章 "天顶の塔"
貂蝉	任意势力第二章 "虎牢关の战い"
张角	任意势力第二章 "黄巾の残党"
董卓	任意势力第二章 "下邳之战"
袁绍	任意势力第一章 "兵粮防卫"
吕布	任意势力第六章 "黑き暴"

宝物收集

在完成了一定的条件之后，玩家可以获得宝物作为奖励。宝物没有什么实际用途，不过在联机时可以向朋友们炫耀一下自己的成绩。

宝物	获得方法
史记	第二章通过
孟德新书	魏传全部通关
孙子兵法	吴传全部通关
兵法二十四篇	蜀传全部通关
遁甲天书	第六章通过
玉玺	多次战斗胜利
玉龙纹璧	多次达成特殊目标
绝影	获得多数的无双传
九锡	获得大量战利品
太平要术の书	用所有无双武将获得过胜利
和氏の璧	将任意武将培养至最高等级
赤兔马	多次击败吕布
武神像	击败过所有无双武将
芭蕉扇	打造出终极武器
莫邪の宝剑	打造出所有最高等级的武幻
五光石	打造出所有最高等级的站玉
山海经	获得无双武将的卡片
铜雀	将都市培养至最高等级
四神像	多次与人联机
的卢	获得多次联机决斗的胜利

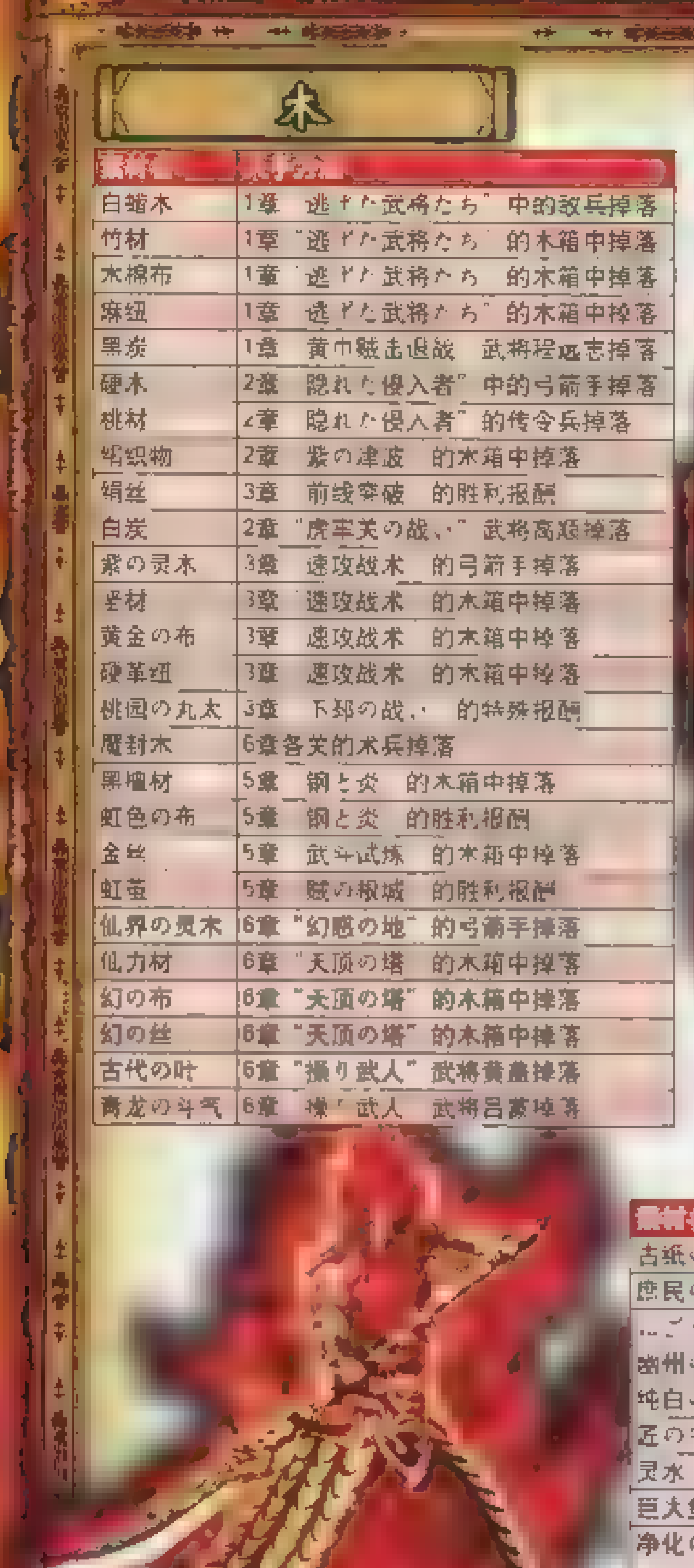
素材收集

在游戏里，玩家最关心的恐怕就是用以打造武器装备的各种素材了。由于游戏允许在联机时交换素材，所以有机会联机的玩家基本都不太会因素材问题发愁。不过有时候差那么一两个素材就是找不到的感觉也很让人头疼，所以这里就为大家列出所有素材的获取方法以供参考，在缺某种素材时可以按照表中的方法去找。将城镇中的各设施升到最高级时可以获得一个顶级素材。刷素材时不用非把关卡完成，拿到素材之后直接退出关卡一样能获得素材，而且还能节省大量时间。不过要注意的是，这里列出的方法并非唯一，如果你找到了某些稀有素材有更好的获得方法，欢迎与我们分享。另外，各武将无双传中所获得的稀有素材这里不再列出。

金

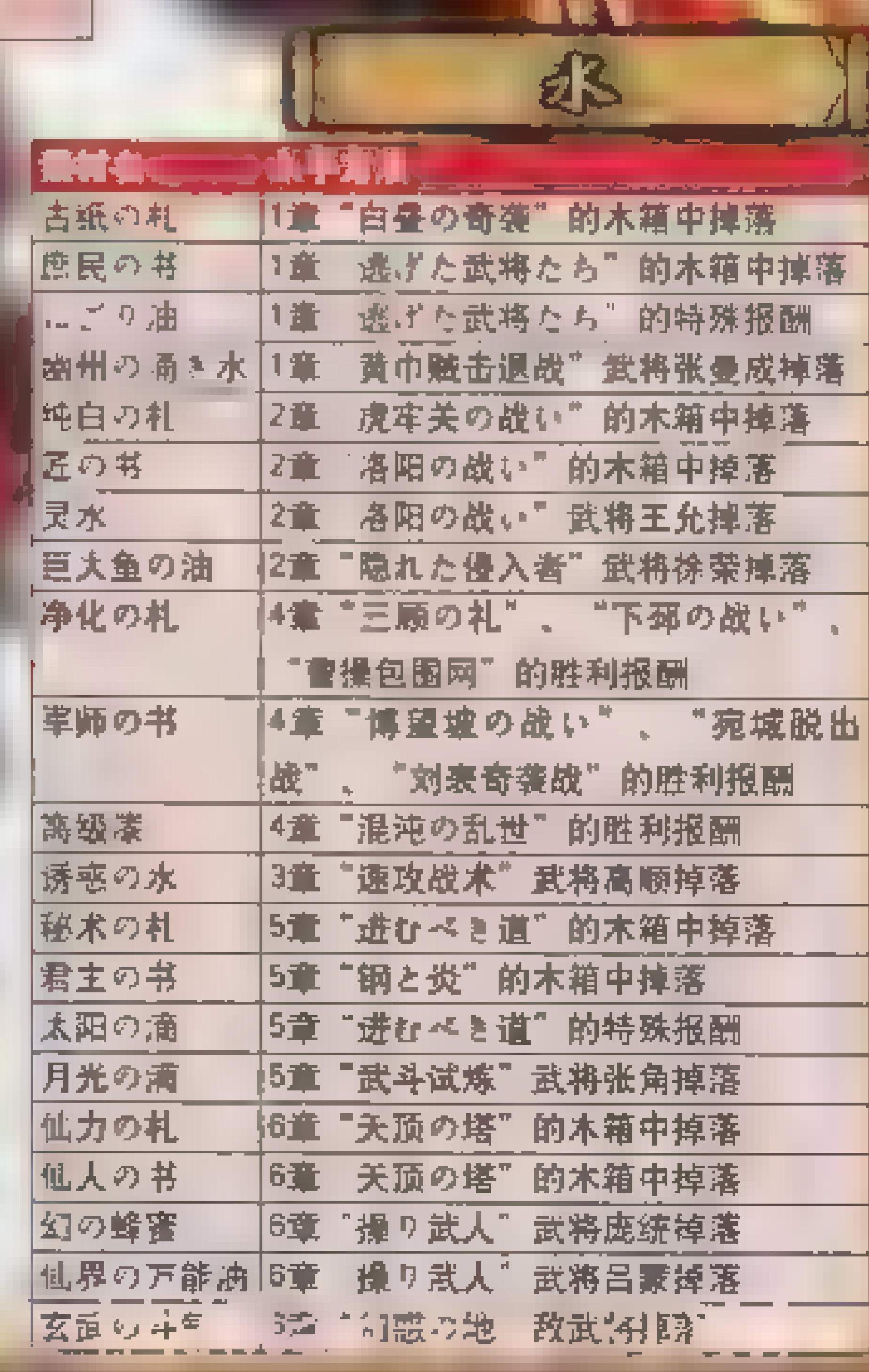
素材	获得方法
古い棒	1章 逃げた武将たち 中的敌兵掉落
真珠	1章 黄巾贼击退战 的特殊报酬
琥珀	2章 黄巾の残党 的特殊报酬
砂金	2章 汜水关の战い" 中的武装刀车掉落
水晶片	2章 汜水关の战い 中的武装刀车掉落
黑铁棒	2章 虎牢关の战い 中的敌兵掉落
黑真珠	2章 紫の津渡 中的独乐刃掉落
翡翠	2章 洛阳の战、 中的虎战车 机关炮车掉落
珊瑚	2章 虎牢关の战、 中的武装刀车掉落
白水晶	2章 "虎牢关の战、" 中的武装刀车掉落
钢の延べ棒	4章各关的术兵掉落
琉璃	3章 速攻战术" 中的敌兵掉落
象牙	4章 面防卫 中的机关炮车掉落
黑珊瑚	4章 "长坂の战、" 中的独乐刃掉落
紫水晶	4章 "混沌の乱世" 武将纪灵掉落
白金の棒	5章 钢と炎 中的术兵掉落
白银の贝壳	5章 钢と炎 中的武装刀车、投石战车掉落
黄金の牙	5章 钢と炎 中的连弩战车掉落
虹色の首饰り	5章 "钢と炎" 中的机关炮车掉落
黄水晶	5章各关的投石战车掉落
仙界の棒	6章 "幻惑の地 中的术兵掉落
幻の桂石	6章 "天顶の塔" 中的独乐刃掉落
仙界の合金	6章 "天顶の塔" 中的独乐刃掉落
古代の腕	6章 "幻惑の地 中的雷晶机掉落
古代の水晶	6章 "武幻螺旋" 的特殊报酬
白虎の斗气	6章 "黑き暴风" 武将高顺掉落

木



白蜡木	1章 逃げた武将たち" 中的敌兵掉落
竹材	1章 "逃げた武将たち 的木箱中掉落
木棉布	1章 逃げた武将たち 的木箱中掉落
麻纽	1章 逃げた武将たち" 的木箱中掉落
黑炭	1章 黄巾贼击退战 武将程远志掉落
硬木	2章 隠れた侵入者" 中的弓箭手掉落
桃材	2章 隠れた侵入者" 的传令兵掉落
绢织物	2章 紫の津波 的木箱中掉落
绢丝	3章 前线突破 的胜利报酬
白炭	2章 "虎牢关の战い" 武将高顺掉落
紫の灵木	3章 速攻战术 的弓箭手掉落
圣材	3章 速攻战术 的木箱中掉落
黄金の布	3章 速攻战术 的木箱中掉落
硬革纽	3章 速攻战术 的木箱中掉落
桃园の丸太	3章 下邳の战い 的特殊报酬
魔封木	6章各关的术兵掉落
黑檀材	5章 钢と炎 的木箱中掉落
虹色の布	5章 钢と炎 的胜利报酬
金丝	5章 武斗试炼 的木箱中掉落
虹茧	5章 贼の根城 的胜利报酬
仙界の灵木	6章 "幻惑の地" 的弓箭手掉落
仙力材	6章 "天顶の塔 的木箱中掉落
幻の布	6章 "天顶の塔" 的木箱中掉落
幻の丝	6章 "天顶の塔" 的木箱中掉落
古代の叶	6章 "操り武人" 武将黄盖掉落
青龙の斗气	6章 操り武人 武将吕蒙掉落

水



古纸の札	1章 "白昼の奇袭" 的木箱中掉落
庶民の书	1章 逃げた武将たち" 的木箱中掉落
にごり油	1章 逃げた武将たち" 的特殊报酬
幽州の涌き水	1章 黄巾贼击退战" 武将张曼成掉落
纯白の札	2章 虎牢关の战い" 的木箱中掉落
匠の书	2章 洛阳の战い" 的木箱中掉落
灵水	2章 洛阳の战い" 武将王允掉落
巨大鱼の油	2章 "隠れた侵入者" 武将徐荣掉落
净化の札	4章 "三顾の礼"、"下邳の战い"、"曹操包围网" 的胜利报酬
军师の书	4章 "博望坡の战い"、"宛城脱出战"、"刘表奇袭战" 的胜利报酬
高级漆	4章 "混沌の乱世" 的胜利报酬
诱惑の水	3章 "速攻战术" 武将高顺掉落
秘术の札	5章 "进むべき道" 的木箱中掉落
君主の书	5章 "钢と炎" 的木箱中掉落
太阳の滴	5章 "进むべき道" 的特殊报酬
月光の滴	5章 "武斗试炼" 武将张角掉落
仙力の札	6章 "天顶の塔" 的木箱中掉落
仙人の书	6章 天顶の塔" 的木箱中掉落
幻の蜂蜜	6章 "操り武人" 武将庞统掉落
仙界の万能油	6章 操り武人" 武将吕蒙掉落
玄武の斗气	3章 "幻惑の地 敌武将掉落"



火

素材名	入手方法
短刀のかけら	1章各关的敌兵
长刀のかけら	1章各关的敌兵
广刃のかけら	1章各关的敌兵
牛のなめし革	1章“逃げた武将たち”武将候成掉落
ニカワ	1章“逃げた武将たち”武将文丑掉落
铁の短刀	2章各关的敌兵
铁の长刀	2章各关的敌兵
铁の广刃	2章各关的敌兵
孔雀の羽	2章“紫の津波”敌武将掉落
骨の冠	2章“虎牢关の战い”武将吕布掉落
钢の短刀	2章各关的敌兵
钢の长刀	3章各关的敌兵
钢の广刃	3章各关的敌兵
炎の鳞	3章“白门楼の战い”的特殊报酬
上质な毛皮	4章“二面防卫”武将张燕掉落
虹色の短刀	5章各关的敌兵
虹色の长刀	5章各关的敌兵
虹色の广刃	5章各关的敌兵
黄金の羽	5章“武斗试炼”武将文丑掉落
猛兽の角	5章“武斗试炼”武将华雄掉落
仙界の短刀	6章各关的敌兵
仙界の长刀	6章各关的敌兵
仙界の广刃	6章各关的敌兵
怪鱼の鳞	6章“操り武人”武将许褚掉落
怪鸟の大爪	6章“操り武人”武将曹仁掉落
朱雀の斗气	6章“幻惑の地”敌武将掉落

阳

素材名	入手方法
活力の札	1章“黄巾贼击退战”武将张梁掉落
太阳石	1章“黄巾の乱”武将张角掉落
光り辉く札	2章“隐れた侵入者”武将徐荣掉落
生命石	2章“虎牢关の战い”的特殊报酬
生命の护符	4章“混沌の乱世”的特殊报酬
光の块	4章“官渡の战い”的特殊报酬
霸主の护符	5章“五丈原の战い”、“赤壁の战い”的特殊报酬
巨星のかけら	5章“夷陵の战い”的特殊报酬
仙界の护符	6章“天顶の塔”武将皇甫嵩掉落
天空の衣	6章“操り武人”武将庞统掉落
天の秘宝	6章“武幻螺旋”武将貂蝉掉落

阴

素材名	入手方法
大地の魂	1章“白昼の奇袭”的木箱中掉落
月光石	1章“白昼の奇袭”武将马元义掉落
坚固の魂	2章“虎牢关の战い”的木箱中掉落
灵珠	2章“邺城の战い”敌武将掉落
武人の魂	3章“速攻战术”的木箱中掉落
大灵珠	4章“博望坡の战い”的特殊报酬
霸王の魂	5章“贼の根城”的特殊报酬
武人の魂	4章“二面防卫”的胜利报酬
暗の结晶	5章“定军山の战い”武将庞统掉落
仙人の魂	6章“天顶の塔”的木箱中掉落
仙界の灵珠	6章“天顶の塔”武将张鲁掉落
地の秘宝	6章“死凤封印战”武将吕布掉落

土

素材名	入手方法
巨石の块	1章“逃げた武将たち”中的敌兵掉落
黑曜石	1章“逃げた武将たち”的木箱中掉落
孔雀石	1章“逃げた武将たち”的木箱中掉落
星砂	1章“白昼の奇袭”的木箱中掉落
鹰の像	1章“逃げた武将たち”敌武将掉落
大铁块	2章“隐れた侵入者”中的敌兵掉落
小灵石	2章“许田の狩”的木箱中掉落
灼热の红玉	2章“洛阳の战い”的胜利报酬
灼热の砂	2章“虎牢关の战い”的木箱中掉落
大蛇の像	3章“兵粮防卫”敌武将掉落
钢の块	3章“速攻战术”中的敌兵掉落
大理石	3章“速攻战术”的木箱中掉落
夜想の蓝玉	3章“速攻战术”的木箱中掉落
白银の砂	3章“速攻战术”的木箱中掉落
巨大狼の像	4章“连锁する战场”敌武将掉落
金刚石の块	5章“武斗试炼”中的敌兵掉落
大灵石	5章“钢と炎”的木箱中掉落
大河の黄玉	5章“钢と炎”的木箱中掉落
虹色の砂	5章“武斗试炼”的木箱中掉落
名君の像	5章“武斗试炼”敌武将掉落
仙界の巨块	6章“幻惑の地”中的敌兵掉落
古代の秘石	6章“幻惑の地”的木箱中掉落
天空の宝玉	6章“幻惑の地”的木箱中掉落
仙界の白砂	6章“天顶の塔”的木箱中掉落
幻兽の像	6章“操り武人”武将黄盖、曹仁掉落
[illegible]	6章“天顶の塔”武将[illegible]

文 MasterWugui 编 雷伊 美编 澄香

B

金色的琴弦2f

金色のコルダ2f

PSP

[illegible]



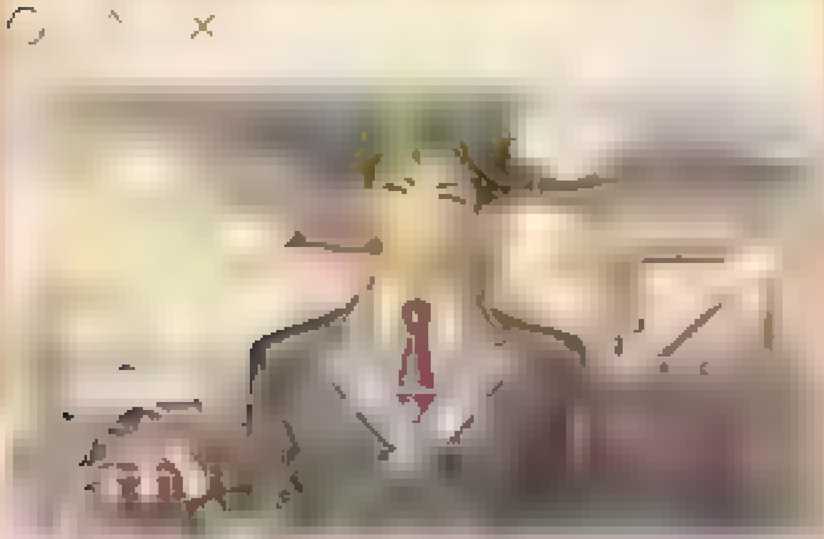
[illegible] 人 [illegible] 人物 [illegible] 生 [illegible] 在 [illegible] 看到他们的 [illegible] 人 [illegible] 大众 [illegible] 角色，在 [illegible] 人 [illegible] 中他们排成一行，站立 [illegible] 之上，他们所站立的 [illegible] 代表 [illegible]，如站在最下方的线上为第一阶 [illegible] 在下起第 [illegible] 线上为该角色处于第 [illegible] 阶段适用更直观的心形 [illegible] 表示，粉红色心形的个数就代表 [illegible] 数。只有当某位角色的 [illegible] 阶段 [illegible]，才 [illegible] 来其 [illegible] 情间

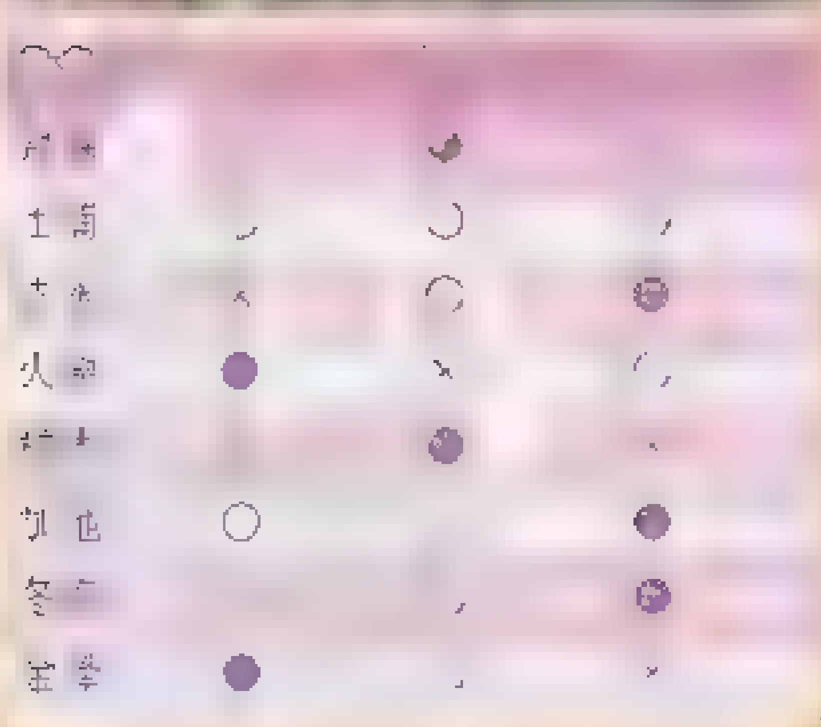
在 [illegible] 人物 [illegible] 菜单 [illegible] 中按○键可以查 [illegible] 人物的 [illegible]，包括生日、喜欢的 [illegible]、对 [illegible] 的评价以及技术 [illegible] 等 [illegible]，可以查看触发该角色的相关 [illegible] 的条件 [illegible] 演奏者 [illegible] 了能够 [illegible] 大众 [illegible] 人物，演奏者中的大众 [illegible] 也可以加入 [illegible] 演奏者情报 [illegible] 其加入条件 [illegible] 学生情报菜单中，需要将大众 [illegible] 会出现

位于"重要人物情报"最左边的是主人公，按○键可以查看其详细情报，其中包含了各种项目，这里对一些重要项目进行解说。

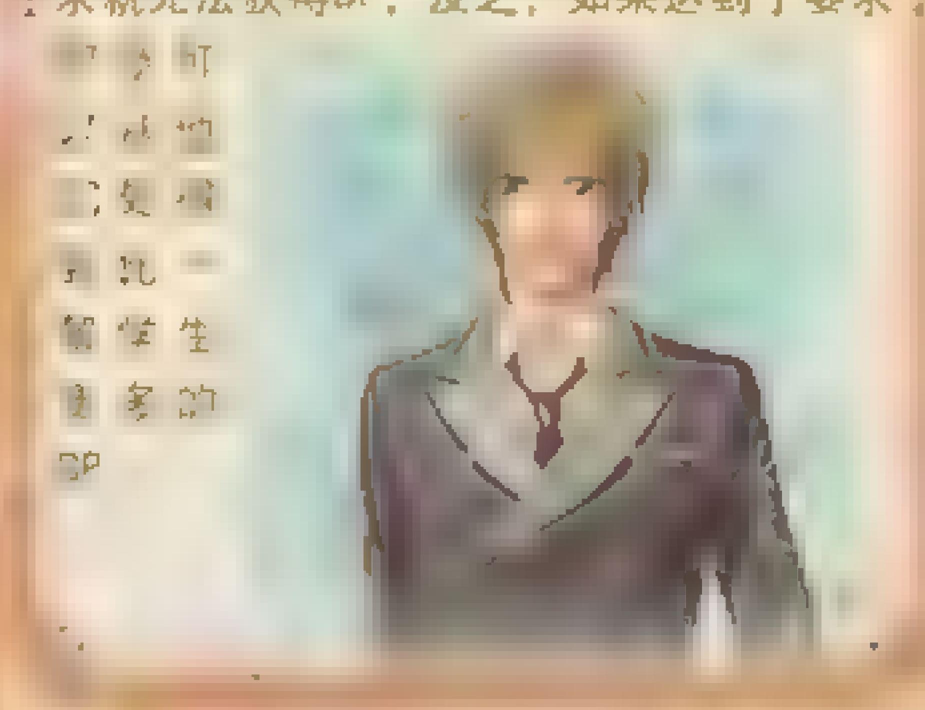


登校时间代表的是主人公在非休息日往学校的时间，第一次会在剧情中选择设定，之后如果要变更，可以在菜单中选择"携带"再选择"目覚し设定"即可重新设定登校时间。根据登校时间的不同上学途中可以遇到的人物也会发生变化下面给出游戏中几位重要人物的登校时间，遇到他们的频率从高到低依次为●○△×





BP值相当于本作中的金钱，可以在音乐精灵莉莉（リリ）的商店中消费来购买一些物品。莉莉的商店在10月7日就会开放，地点是正门前的石像处。获得BP的途径主要有两条，第一，在听众面前1人练习或者合奏（アンサンブル）练习，如果表现不错就可从周围的听众处获得BP；第二，在音乐会上表现出色，能够得到大量BP。在练习时也可以借助一些道具来提高获得的BP数量。另外，音乐科的学生（人……）对练习曲练习熟练度和完成度要求较高，如果达不到他们的要求就无法获得BP，反之，如果达到了要求……







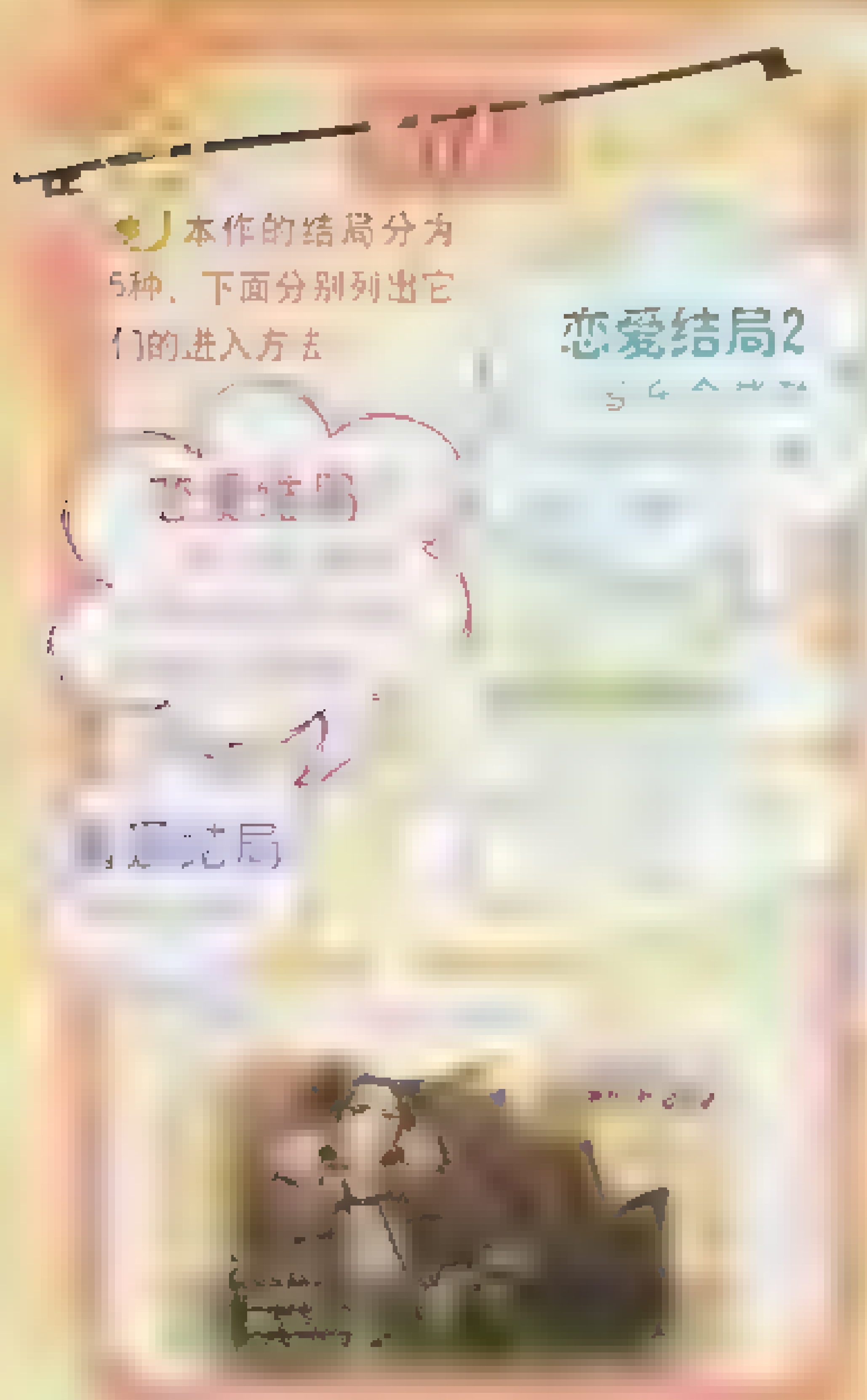
每周的星期六和星期天是休息日。休息日可以选择与某个角色一起练习（谁かとふたりで练习する），也可独自练习（ひとりで练习する）。休息日的练习虽然只能进行一次，但是获得的习熟度和技术经验将是平日的两倍。注意，休息日的1人练习无法获得BP，不过在练习后有时会碰到意想不到的人物。休息日的2人练习对象只能从合奏可能的重要人物中进行选择（冬海除外），如果恋爱阶段高，那么在练习后两人可以进行约会。休息日的2人练习也要选择场所，但是对数值的提升没有加成。玩家可根据自己的喜好进行选择。

作为一款女性向恋爱游戏，恋爱部分自然是游戏的重点。为了达成某位角色的恋爱结局，必须令他们的恋爱阶段提升到最高的第四阶段（四颗粉红心）。恋爱阶段的提高需要触发恋爱阶段更新事件，具体的可以在重要人物情报中按△来查看提示。当恋爱阶段上升时，画面右下方会有字样提示。

重要人物的亲密度虽然与结局没有直接关系，但是一些相关剧情的触发对亲密度有要求，平时与该人物一起练习，或者在他面前练习、在对话中选择合适的选项都可以提高重要人物的亲密度。在地图上与重要人物对话也可以提升1点亲密度，但每天只能提升一次。

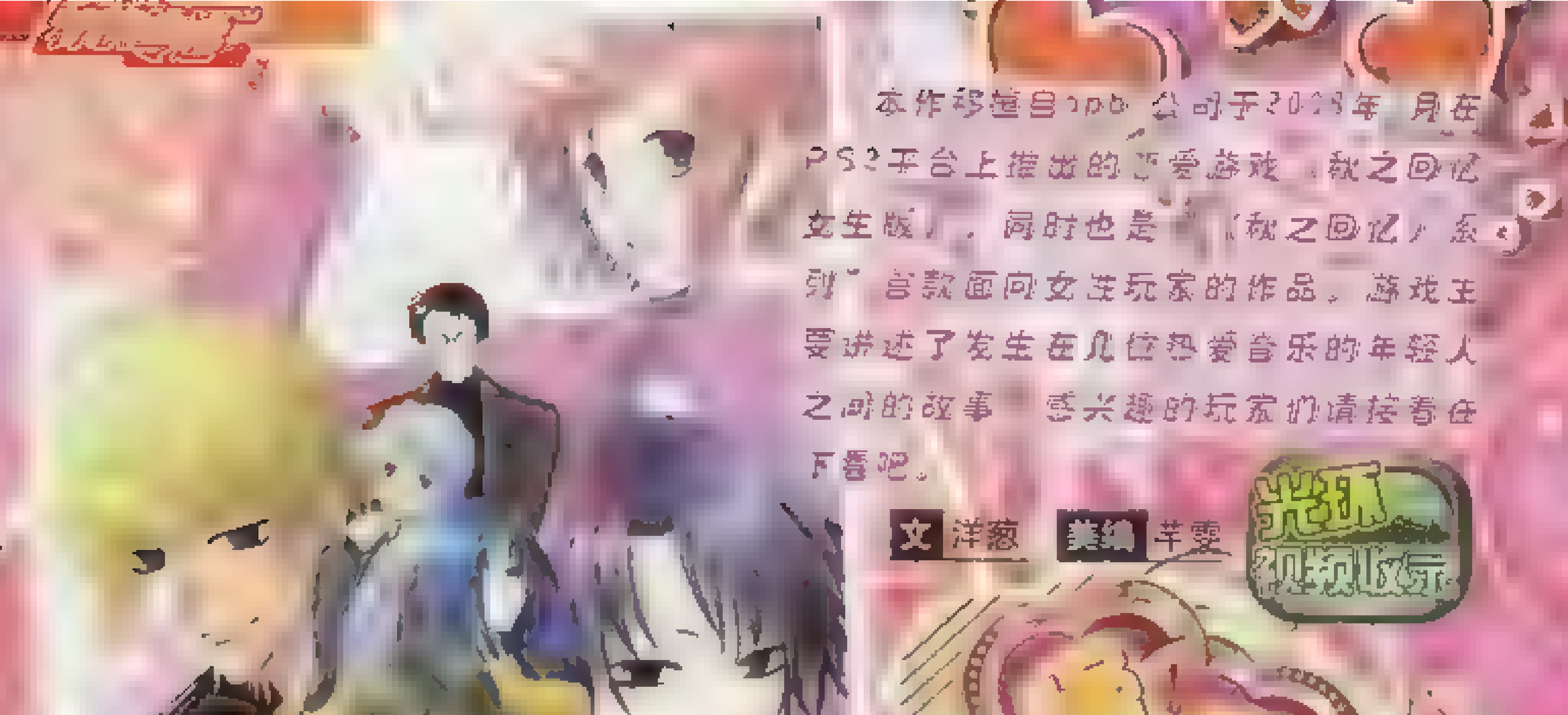
事件的触发还与角色对主人公的评价有关，评价提高方法因人而异，大致包括让该角色听满足特定条件的练习、音乐会取得良好评价，在对话中选择准确的选项。重要人物的评价提高时，人物背后会出现上升的音符效果，反之则是下降的音符效果。

本作的结局分为5种，下面分别列出它们的进入方法





光荣出品的游戏品质一向不俗，在制作女性向恋爱游戏方面也富有丰富的经验。本作的系统相比同类游戏来说要复杂不少，要考虑的因素也非常多，因此想要上手需要一定的时间去磨合。游戏的可玩性不低，丰富的可攻略角色以及多种结局也刺激了玩家反复游戏的动力。



本作移植自Idea公司于2008年 月在PS2平台上推出的恋爱游戏《秋之回忆 女生版》，同时也是"《秋之回忆》系列"首款面向女生玩家的作品。游戏主要讲述了发生在几位热爱音乐的年轻人之间的故事，感兴趣的玩家们请接着往下看吧。

文 洋葱　**美编** 芋雯



○	确认
△	查看之前的对话
□	打开菜单进行记录、读取以及更改设置等。
×	消去对话框
Start	快进
Select	对话自动进行

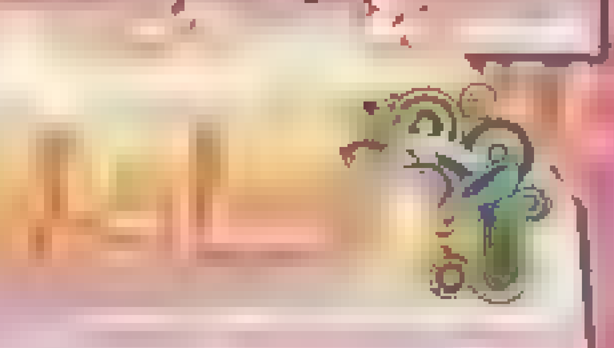
秋之回忆 女生版

PSP

从小就喜爱唱歌的女主人公月冈海是一位即将毕业的高中生，最近，她在一家餐饮店开始了打工生活。在一次偶然的机会下，海遇到了在女孩子之间有着极高人气的乐团"your"的成员，并和他们成为了好友。

某日打工结束后，海在一名乐团成员的邀请下来到他们的练习室，观看乐团的排练。演奏的途中，海也情不自禁地跟着唱了起来，唱完之后，她发现乐团的成员们正又惊又喜地望着自己





从认识乐团your到女主人公的出道表演结束，这一段剧情为共通篇。共通篇中玩家有机会与大部分的男性角色进行接触，并通过选项提升他们的好感度，共通篇结束后，玩家将会自动进入好感度最高的角色的路线。由于本作无法查看角色的好感度，为避免误入其他人的路线，建议玩家还是一心一意，拒绝攻略目标以外角色的所有邀请

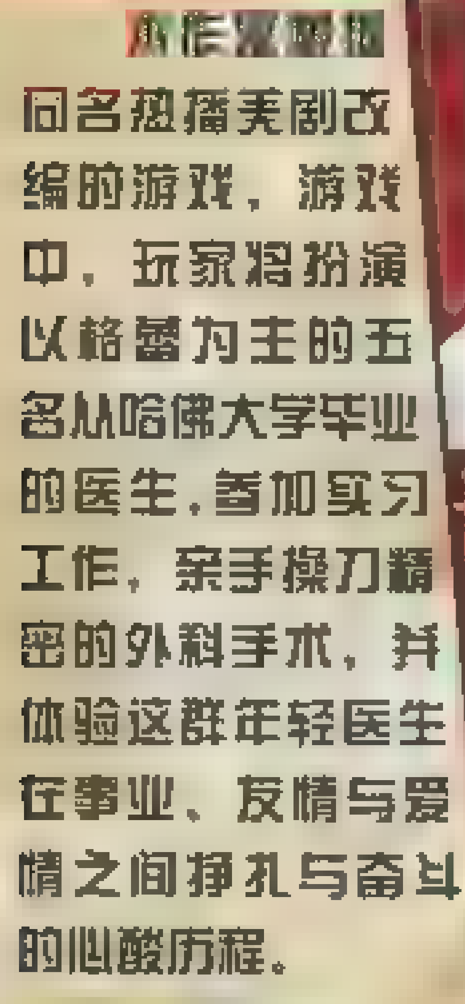


故事基本都是从女主人公海的视角进行。不过只要完成吉他手俊一的一个结局，便可开启这个特别模式Syunchi s Story。在此模式中玩家扮演的不再是海，而是扮演吉他手俊一，反过来去追求海。由于视角不同，即使是相同的剧情玩家也可以找到新的乐趣，从男性的视角去观察女主人公海的一举一动，感觉相当新鲜。

共通篇中，主人公某日前往打工的店时会遇到一名因饥饿过度而倒在店门口的神秘青年，这位连自己名字都记不得的青年是本作的隐藏角色。其他的角色均为一周目便可攻略，而这位隐藏角色则需要先完成吉他手俊一的Good Ending才行。完成该结局后重新开始游戏，当2月8日your成员邀请女主人公加入乐团时会出现新的选项“やっぱり 私にはできない”，选择了之后女主人公便会拒绝加入乐团，并直接进入隐藏角色的路线。

“After Stones”是PSP版新增加的模式，当中一共收录了六个小故事，讲述了本篇剧情结束后，主人公和意中人的甜蜜生活。六个小故事分别对应六名男主人公，不过一开始并不能看，每个故事都必须完成对应角色的一个结局后才能阅读。

主要人物声优表	
月冈海	KAOR
佐佐俊一	绿川光
市井清孝	置鮎龙太郎
羽根秀巳	铃村健一
，本祐	吉野裕行
本条理人	鸟海浩辅
康烤	小西克幸



同名热播美剧改编的游戏，游戏中，玩家将扮演以格蕾为主的五名从哈佛大学毕业的医生，参加实习工作，亲手操刀精密的外科手术，并体验这群年轻医生在事业、友情与爱情之间挣扎与奋斗的心酸历程。





文 伊娃

美编 JUXI

GREY'S ANATOMY THE VIDEO GAME

UBISOFT

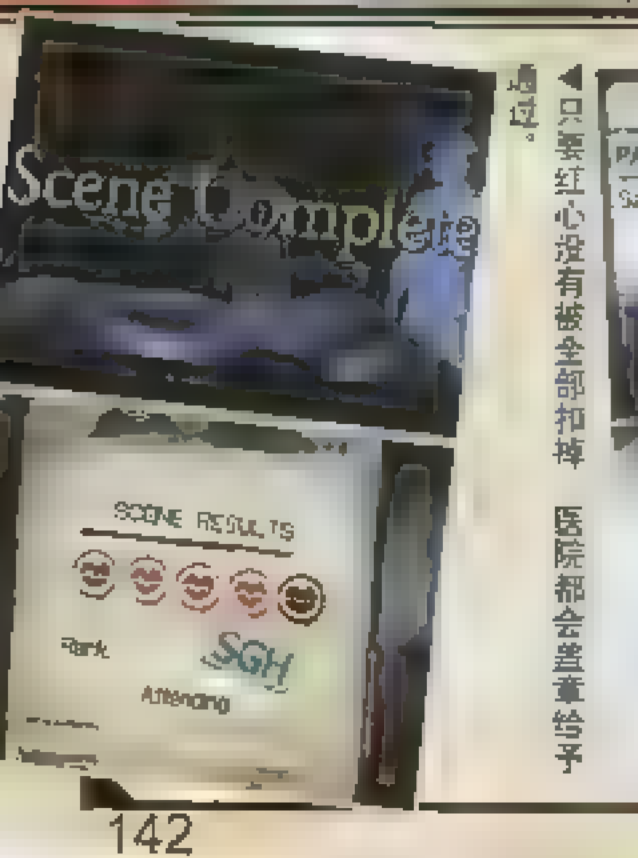
Grey s Anatomy

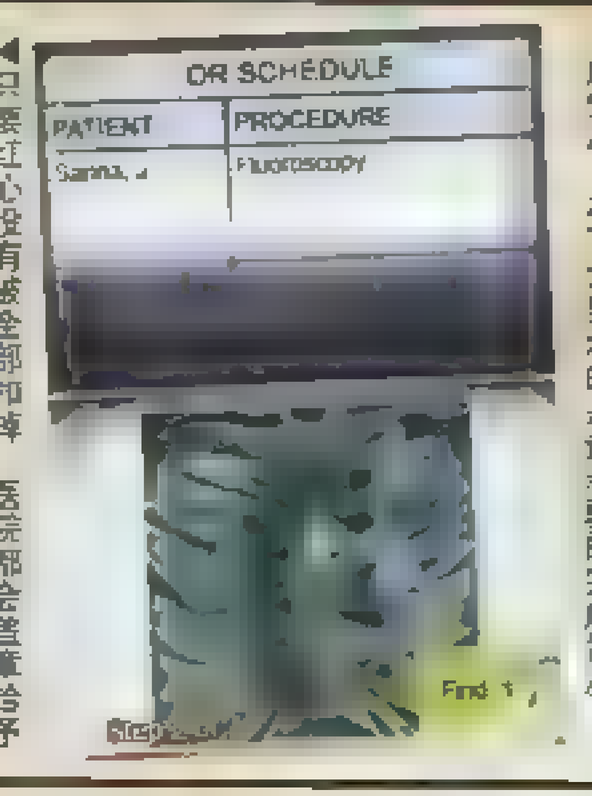
剧情介绍

本作的剧情完全取材于原电视剧情，紧凑而又有趣。出场人物除了这五名实习医生外，还有一支指定的负责指导他们的医生队伍。这些年轻的实习医生们都希望能在高强度培训后成为熟练的外科医生，但面对严肃又傲慢的前辈医师，他们将如何处理好这些复杂的人际关系呢？

▶主角梅雷迪斯·格蕾与上司德立克·舍伯的情感纠葛。

游戏模式





◀只要红心没有被全部扣掉 医院都会盖章给予通过。

◀左下角显示的是该任务的几个步骤的完成情况 右下角显示的是该步骤的完成情况。

本作的游戏模式非常简单，即随着剧情的发展而推动。格蕾等人在初期时只能做些护理、检查之类的工作，在这个过程中，如果有人得到了主治医师的肯定，就能跟随进入外科手术室协助手术。游戏部分就是剧情中穿插的各种护理及手术的具体操作，虽然简单，但种类繁多。游戏的每一话都是由若干个任务组成，当屏幕最下方的时间槽的时间全部耗完则该任务失败，注

意，有的任务是分若干个步骤来完成的，而且这几个步骤共用一条时间槽，极富挑战性。不过还好在每一话中，玩家都会有五次失误机会，当一个任务失败后能重新挑战，直到五颗红心全部被扣掉后，这一话将会从头再来。下面详细介绍一些主要的操作。

测量血压



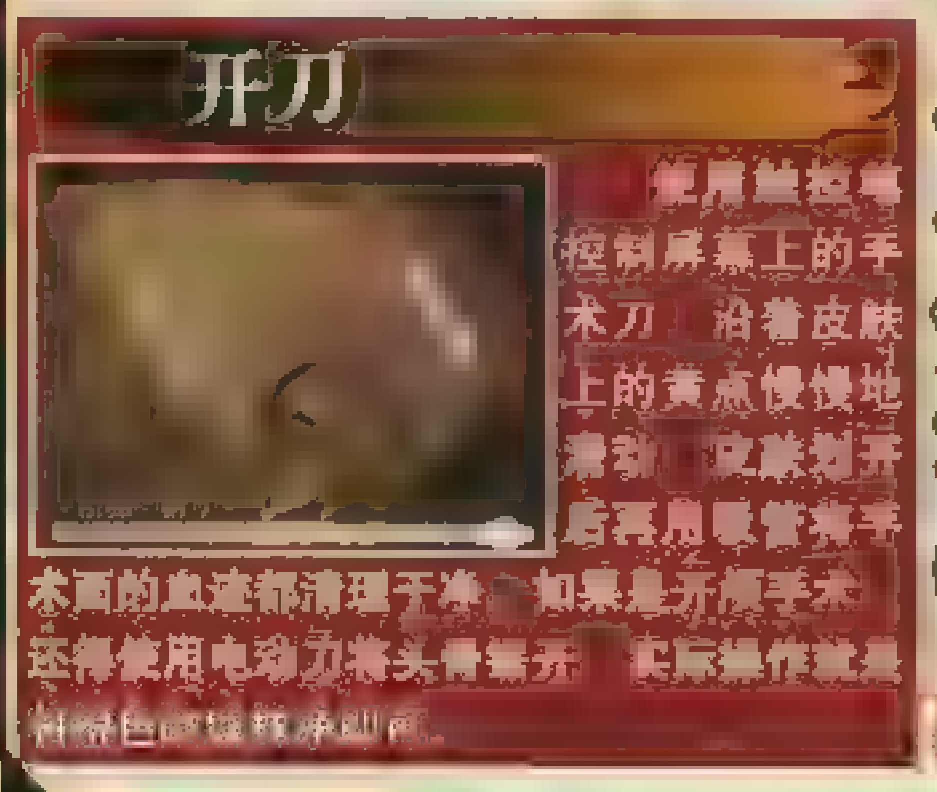
[illegible]

打针



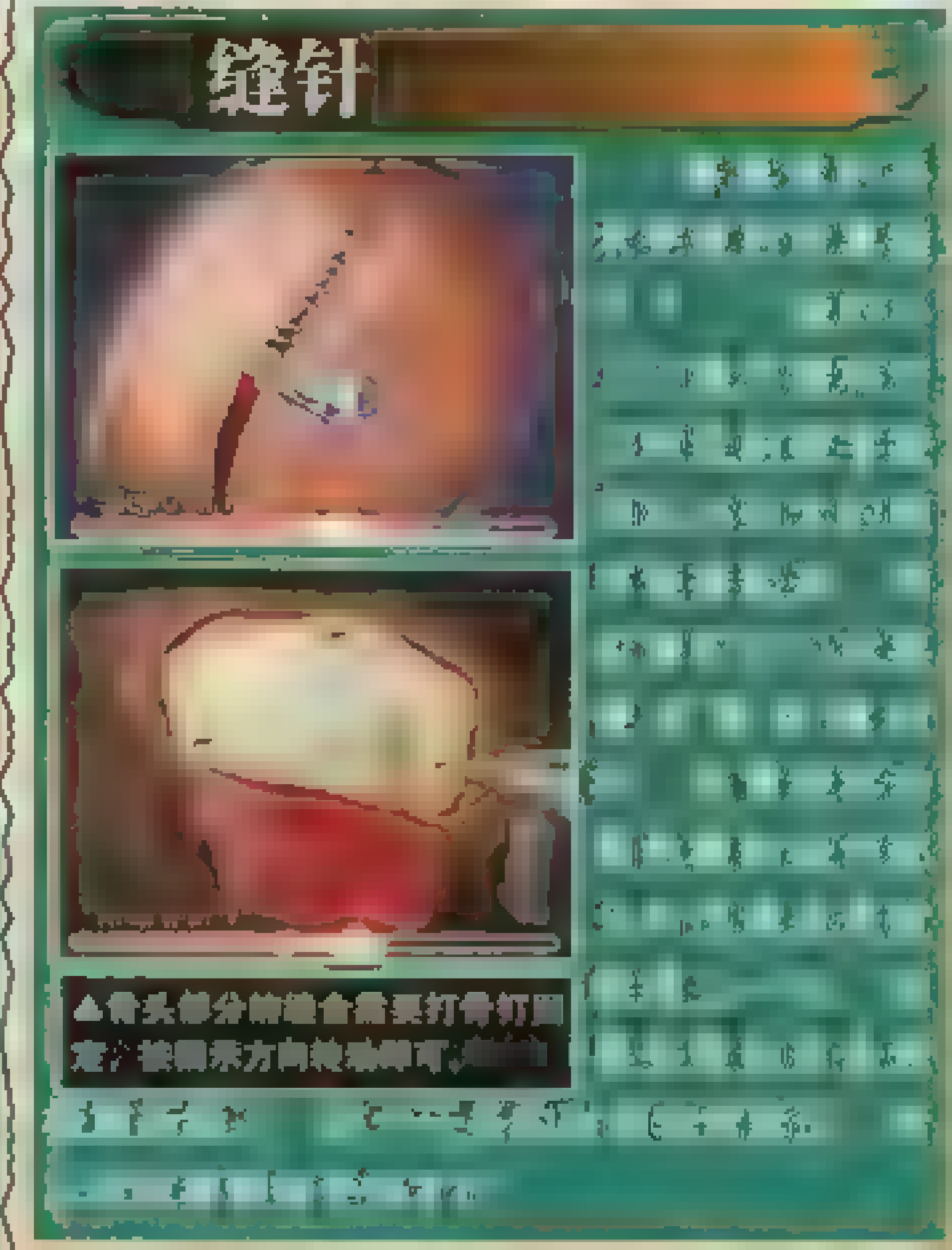
[illegible]

开刀



使用触控笔控制屏幕上的手术刀，沿着皮肤上的黄点慢慢地滑动，皮肤划开后再用吸管将手术面的血迹都清理干净。如果是开颅手术还得使用电动刀将头骨锯开，实际操作就是[illegible]

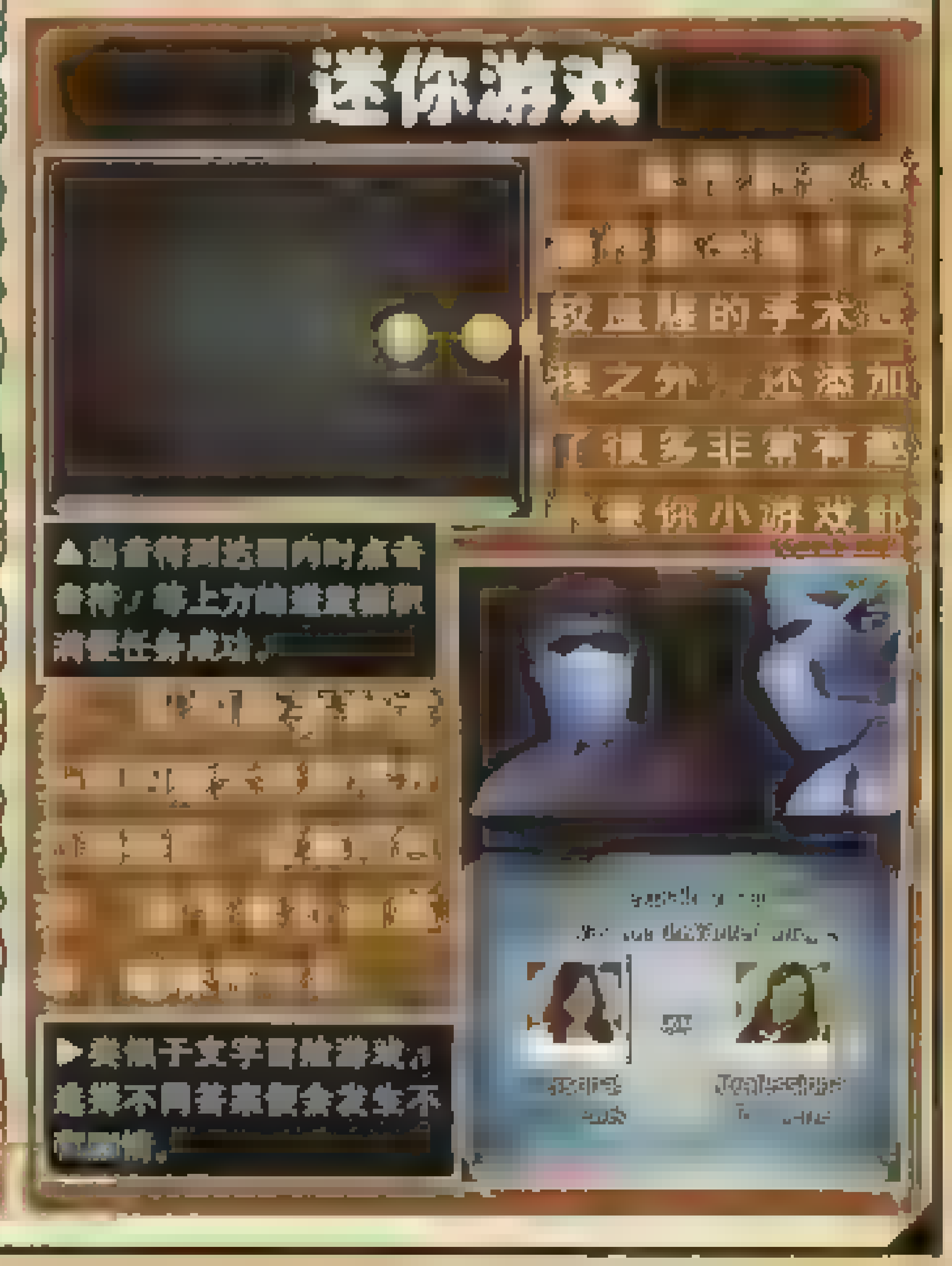
缝针



▲骨头部分的缝合需要打骨钉固定，按箭头方向拖动即可。

[illegible]

迷你游戏



[illegible]较血腥的手术过程之外，还添加了很多非常有趣的迷你小游戏[illegible]

▲当音符到达圆内时点击音符，等上方的进度槽积满便任务成功。

[illegible]

▶类似于文字冒险游戏，选择不同答案便会发生不同剧情。

本作的剧情发展流畅，丝毫不拖泥带水，在医生的高强度训练的同时又掺杂了大量的喜剧元素，而游戏部分又让玩家亲自体验到了真正的外科手术过程，单单这一点就足以吸引人了。游戏操作部分的难度普遍不高，如果不是有丰富多彩的手术操作作为保障，恐怕很难让人坚持玩穿。总之游戏选材较为新颖，感兴趣的话就快来试试救死扶伤的成就感吧！

立体ピクロス

文 乌冬　美编 芊雯

《立体绘图方块》在传统玩法的基础上，再加入了空间的概念，玩家在确认有用的格子时需要从多个层面去考虑，除了要把有用的格子标记出来外，还要把没用的格子破坏掉才能完成图案。

解谜步骤

步骤① 确认所有数字

解题的第一个步骤是先观察方块的整体，确认数字的分布和数字的大小，数字越小留下的方块也就越少，从这点我们可以对要完成的形状有一个初步的了解。用触控笔我们可以对方块进行任何角度的旋转，另外如果是大型的方块，我们还可以通过切割器观察方块的内部。

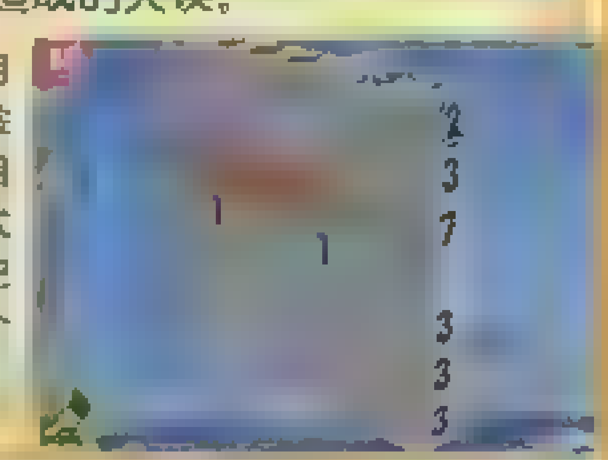


▶图中的楔形标志便是切割器，只要点住它并拖曳就可以分割方块了。

步骤② 标记有用的方块

当完成第一个步骤后，我们就可以开始对确认好的有用方块进行标记了，具体方法为按住十字键的右，再用触控笔点击方块即可，被标记的方块会用蓝色表示。标记除了可以用来区分有用和无用方块外，被标记的方块还不会被破坏，可以防止因为点击不准而造成的失误。

▶对于连续的有用方块，可以通过按住十字键的右并用触控笔划动的方式将它们一次性标记出来，省去了逐个点的麻烦。



步骤③ 破坏没有用的方块

当把一排方块里有用的方块都标记出来后，我们就可以开始对无用的方块进行破坏了，具体方法为按住十字键的上，再用触控笔点击要破坏的方块，当一排的方块中有用的都被标记出来、无用的都被破坏后，方块上的数字颜色就会变浅。



◀随着没用方块的减少，我们对有用方块的

和传统的《绘图方块》不同，《立体绘图方块》中的提示数字分为三种，并且每种都有着不同的含义，解题时要结合 种数字的意思才能解开谜底，下面就让我们来了解一下这种数字所代表的意思吧。

普通数字

最常见的数字，表示中一排的方块中有连续的那么多个方块是有用的。一般分为一种情况，一是数字和方块的数量相等，这就表示该排的方块全部都有用，我们可以把它们全部标记出来；二是方块上标记的数字小于该排的方块数量，这时我们则还要根据其他的提示来确认哪些方块是有用的；最后一种方块上标记的数字是0，这就表示该排方块中没有有用的方块，可以全部消掉。

▲如果在一排方块的起始位置上有有用的方块，那么根据普通数字的特性，我们可以确认其余的几个有用方块就是和它相邻的方块。

圆形数字

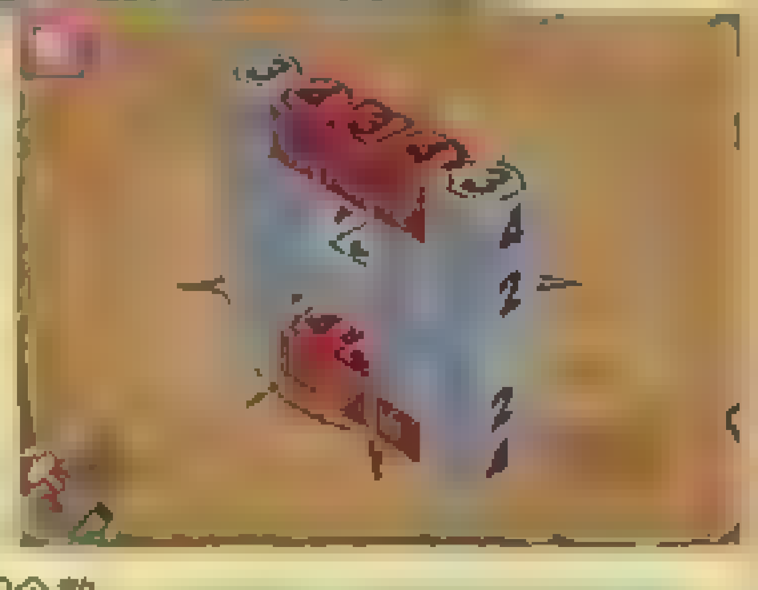
圆形数字同样表示有用的方块数量，区别是在这些方块中会插入一个空白段，把方块分隔成两截。空白段最少占用一格方块，多则不定，具体的位置和占用的方块数量还要根据该排的方块数量来判断。

▲如果圆形数字只比该排方块的数量少1，那么根据圆形数字的特性，我们可以先确认两头的起始方块都是有用的。



方形数字

方形数字和圆形数字同样是表示一排有用的方块中会存在空白段，但标有方形数字的空白段更多，至少为两段，多则不定，空白段的具体位置和个数同样要根据实际状况来判断。



▲对于很长一串标有方形数字的方块，只能先从和它垂直的方块入手，才能判断出哪些才是有用的方块。



解题中如果把有用的方块给破坏了就会被视为失误，一般的谜题中只要失误5次将直接导致解题失败，另外如果解题的时间超出了题目的时限也同样会被判定为失败。谜题的完成度用星数来表示，完美过关为三颗星，分别是完成谜题，在绿色的时间内完成和没有一次失误，星星的作用是拿来开启奖励关卡。







▶奖励关卡分为金银两种，开启所需要的星星数量也所不同。



文 洋葱

美编 芊雯

网球双打大赛

玩家在游戏中扮演的主人公是一位刚搬到青春台的原创角色。在一次偶然的机会下，主人公认识了冰帝学院的迹部景吾，并得知他准备在2个月后举办一场全国网球双打大赛。

每个欲参加大赛的双打组合都分到了一枚徽章，主人公若想要获得参加大赛的资格，就必须通过私下比赛打败其他的组合并夺取对方的徽章，只要在53天内收集15枚便可。

▼原作中8所中学的50多名人气角色都会在游戏中登场，当中有将近1/4的人能够成为玩家的双打搭档。

练习与比赛

平日放学后，主人公除了可以去逛街购物并触发各种小事件外，还可以选择"训练"或是"试合"。选择了前者后，玩家便可打电话约一名角色出来一起练习网球，从而提高主人公自身的各项能力数值，同时还能增加陪练角色的好感度。若某一名角色的好感度达到了一定程度，且玩家又将其选为最后双打大赛的正式搭档，那么大赛结束后便可进入该角色的结局。选择"试合"的话，主人公便能带上一名搭档去挑战其他双打组合，挑战获胜便可得到一枚徽章，反之失败的话则会失去一枚，因此比赛前可别忘了记录一下。

▲在地图上选择想要挑战的对手时，玩家会看到对手的头像旁有一颗星星，星星的大小代表对方实力的强弱，越大的越强。

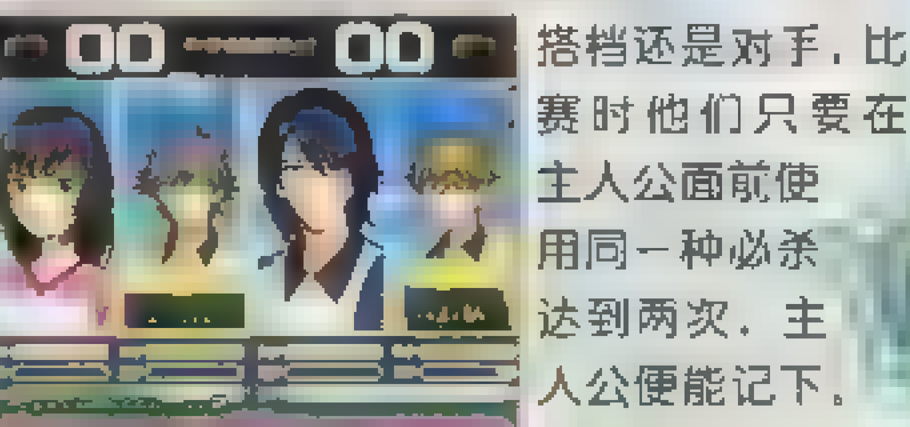
◀收集各种台词让角色们念出来是本作的乐趣之一。

台词

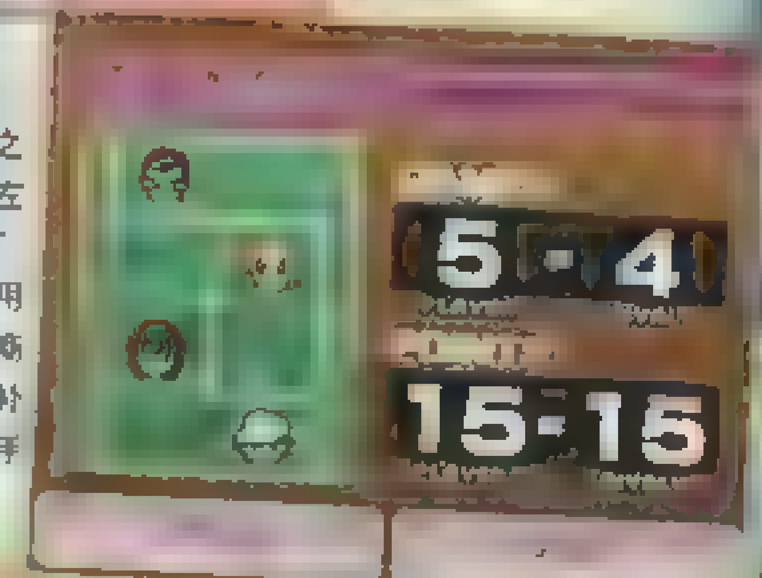
本作的网球比赛部分相当特别，玩家在比赛中要做的，就是在角色准备击球时为他们选择各种“台词”。当轮到我方角色发球或迎击时，下屏会出现几句台词供玩家选择，台词分别为“普通技台词”和“必杀技台词”两种。

选择了普通技台词后，角色会将所选台词喊出来并使用普通技击球，这一球是否能得分，将根据击球选手以及对方接球选手的具体能力数值来决定 比赛获胜后，玩家能获得对手的普通技台词；用普通技击球时，上屏下方的EX槽（必杀槽）会慢慢增加，蓄满一次后玩家便可选择LV1的必杀技台词发动必杀，若想使用等级最高的LV3必杀则需要蓄满二次。当对手使用必杀技时，我方需要使用和对手同等级，或是更高等级的必杀才能将球打回去，必杀技一共有三个等级 选手自身的能力数值对必杀技的效果不造成影响，不过每次使用必杀都需要消耗一定的SP。

除了最初拥有的必杀技外，主人公还拥有拷贝其他选手必杀技的能力。无论是搭档还是对手，比赛时他们只要在主人公面前使用同一种必杀达到两次，主人公便能记下。



◀除了SP和EX槽以外比赛时选手还有一条会随着击球次数增加而减少的HP槽 HP槽的减少会使选手失误率上升。



▶选手发球之前点击下屏左下角的“TIME”玩家便可使用事先在体育商店内购得的补给 为我方选手回复HP或SP。

双版本

说起《高雅女生》和《辉煌男生》这两个版本的区别，除了主人公的性别不同以外，可攻略的角色也有所不同，《高雅女生》的可攻略角色有白石、观月、千石、手冢、菊丸 神尾 乾、海堂和仁王，而《辉煌男生》的则为橘、佐伯、不二兄弟、真田以及大石，龙马和迹部两位大人气角色则是双版本均可攻略。除了这些以外，两个版本其他方面基本上都是相同的。

▲游戏开始时玩家需选择主人公的血型和星座 这些选择将直接决定游戏开头主人公遇上的的第一位搭档。

总体来说本作是一款不错的FANS向作品 台词 这一新颖设定很有意思 特别是听着角色们大声喊出与他们形象完全不符的恶搞台词时十分有趣 不过比赛的节奏有些缓慢 打到后期容易感到厌烦 主人公与其他角色之间基本只有友情 即使是女生版也没有一点恋爱要素 对这方面有所期待的玩家可能要失望了？

相棒DS

由大人气刑侦连续剧《搭档》（日文名《相棒》）改编的本作正赶上第七季的尾声时发售。原作中杉下右京的老搭档龟山薰在第七季的中途时退出，今后的杉下右京则要和新搭档神户尊共同解决事件。因此也可将游戏视为龟山薰的引退纪念作。玩家不但能在游戏中体验3个原创剧本，也能以音响小说的形式回顾第一～第五季的5个精彩剧本。

文
美编

相棒DS

杉下右京

毕业于东京大学法学部后留英。回国后进入警视厅刑事部搜查二课（注：主要负责高智商犯罪和权钱交易的案件），以聪慧的大脑解决了多起疑难事件。天生的正义感和一丝不苟的搜查方式经常会触犯警视厅乃至政府高层，由此被流放到虚设机构"特命系"的闲职上。不过他并没有就此退居二线，依然和搭档龟山薰一起办案，多次抢在搜查一课（注：主要负责杀人、强盗等凶恶刑事犯罪案）之前破获案情。

在日常知识方面，杉下可称"博古通今"。业余爱好为红茶、国际象棋、落语（日本的一种曲艺），均有很深的造诣。通晓多门外语，且会使用聋哑人的手语。和一般文弱侦探相区别的是，杉下有一身精湛的防身术和剑道，弹得一手好钢琴，并对葡萄酒、三味线等都无所不通。

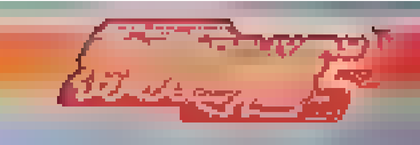
游戏保留了他在电视剧中的经典台词"我疏忽了"（仆とした事が）、"再问最后一个问题"（ひとつだけ），并伴有语音。

龟山薰

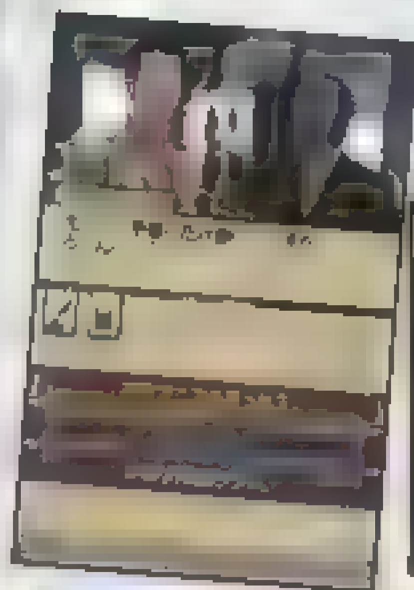
原搜查一课的刑警，由于在追捕阿部贵三郎的案件中反被犯人挟为人质，作为惩戒被贬谪到"特命系"。他不擅长推理，但有野兽般敏锐的本能直觉，常常在不经意间给予杉下右京至关重要的提示，是二人组中的行动派。

作为被戏称是"人才坟墓"的杉下右京的部下，龟山薰是惟一能长年跟随杉下的警察，也是杉下的第一理解者。不过在电视剧第七季中，他为了让充斥腐败的萨尔温国（剧中虚构的东南亚国家）的小孩理解何谓"正义"，决定辞去警察工作，与妻子美和子一同前往萨尔温。



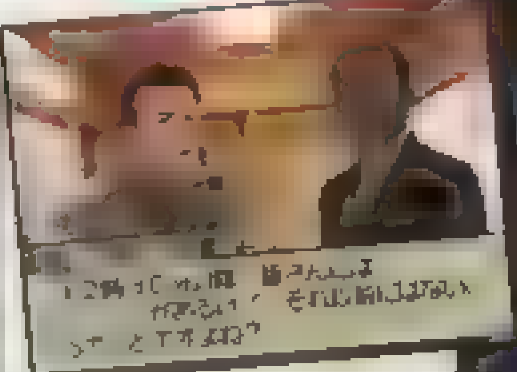


媲美电视剧·真人演绎



本作中模拟电视剧的剧情模式共分为《残照》、《杀意的琴弦》、《遗志》三个篇章。在正式进入这三个故事前会有让玩家熟悉系统的练习剧本《某天的特命系》，本作的调查指令主要分为以下三个：

寻问（聞き込み）： 与事件相关者对话以获得情报，选择该指令后场景中所有人的头像都会显示在下屏，玩家可点击寻问。为避免无意义的重复对话，必要对话人物的图标上会出现感叹号，反过来说，没有感叹号的人物就没有与之对话的必要。



触摸搜查（タッチ捜査）： 使用触控笔或功能键搜查场景中的可疑之处，点击与事件无关的道具时下屏会显示×符号。

移动（移動）： 在剧情中给予移动提示后选择该指令移动到下一个场景，跟寻问一样，必要目标地点的图标上会出现感叹号。

除三个调查指令外，在剧情的进行过程中也会出现需要玩家推理的选项，但即使选错也没有什么惩罚措施。此外，下屏的左上方另有三个功能键，从左到右作用分别如下：

记录键： 存储当前游戏进度。

联络键： 两人一起推理事件。

备忘录： 查看搜查记录、右京的记忆、用语集和设定变更。如果玩家想让调查过程变得更有挑战性，可以在"设定变更"一项中将才才ス机能设定到才フ上，这样目标调查对象、目标移动地点图标上的感叹号都会消失。

残照

艺术家三泽玲一被发现死于家中的工作室，第一发现者是他的妻子三泽瑞穗，据杉下得知工作室是三泽玲一的圣域，即使是作为妻子的自己也不被允许进入，从现场看来，三泽玲一是在给挂壁艺术品涂清漆时不慎从脚手架上摔下，头部撞击到地面的陶器而死，就在所有人都认为这是一场意外时，杉下却觉察到若干疑点，清漆气味异常浓烈的三泽玲一为何会在没有通风的情况下涂清漆？有更自然的方法，为什么会使用脚手架给艺术品涂漆？应该是将艺术品从墙上摘下才对。抓住这两个疑点，特命系二人组通过一张老照片和缺失了一片贝壳的手工拼画中逐渐查出埋没多年的真相。

杀意的琴弦

和风演奏流派"若松流"面临继承人候选者的指名问题，就在现任师父若松佳子接受龟山美和子采访时，现场的一角和式房间里发现了候选人之一周道要子的尸体，另一名候选者直岛美纱自然成为第一怀疑对象，但若松流的几位相关女性都有看似确凿的不在场证明，搜查一课准备以盗贼入室抢劫杀人结案，但一直找麻烦的杉下右京再次从火灾现场看出事件的不平凡之处，这个犯人必定对和风演奏有着深入的了解，而这绝非普通盗贼所为……

遗志

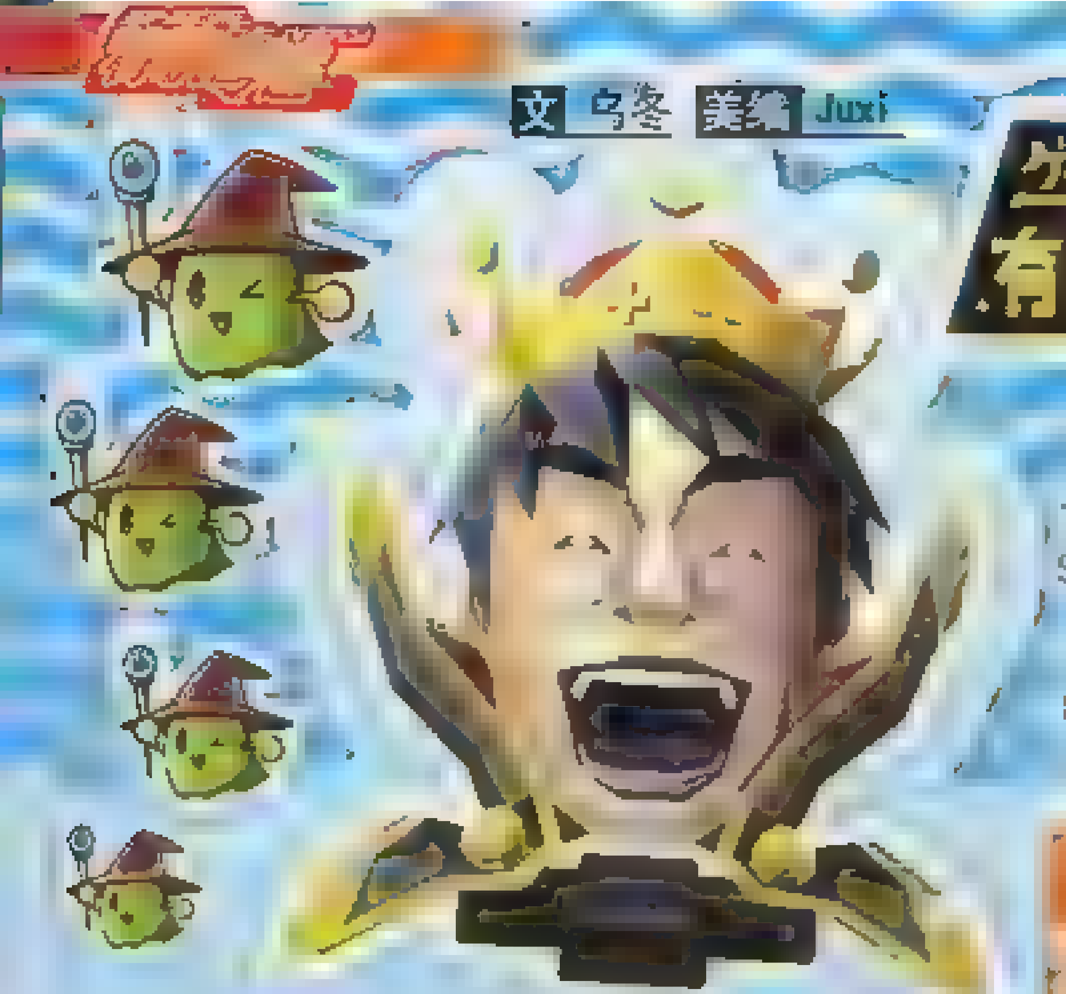
死人也会说话，只要你注意去倾听——杉下右京

右京在爱好、思维、穿着、言行等方面都有着惊人相似的公务员吉川贞彦死于一场车辆肇事逃逸的事故中，但案发地点并非受害者每天的必经之路，那么当天到底发生了什么异常情况呢？吉川作为一起政治丑闻的知情者遭到政客的灭口，不过早有察觉的他早在死亡前多日就留下了各个隐晦的线索，机缘巧合，可能只有思维与他惊人相似的杉下才能解开真相，让冠冕堂皇的街道开发背后隐藏的肮脏权钱交易公开于世。



本人通关游戏共花费了12个小时，感觉每起事件交待得都极为精细，剧情之峰回路转远超玩家想象，不过从一款游戏的角度而言，本作中的案件能给予玩家的兴奋点并不多，[illegible]设定[illegible]好一些会更好。

文 乌冬 美编 Juxi



ゲームセンターCX 有野の挑戦状2

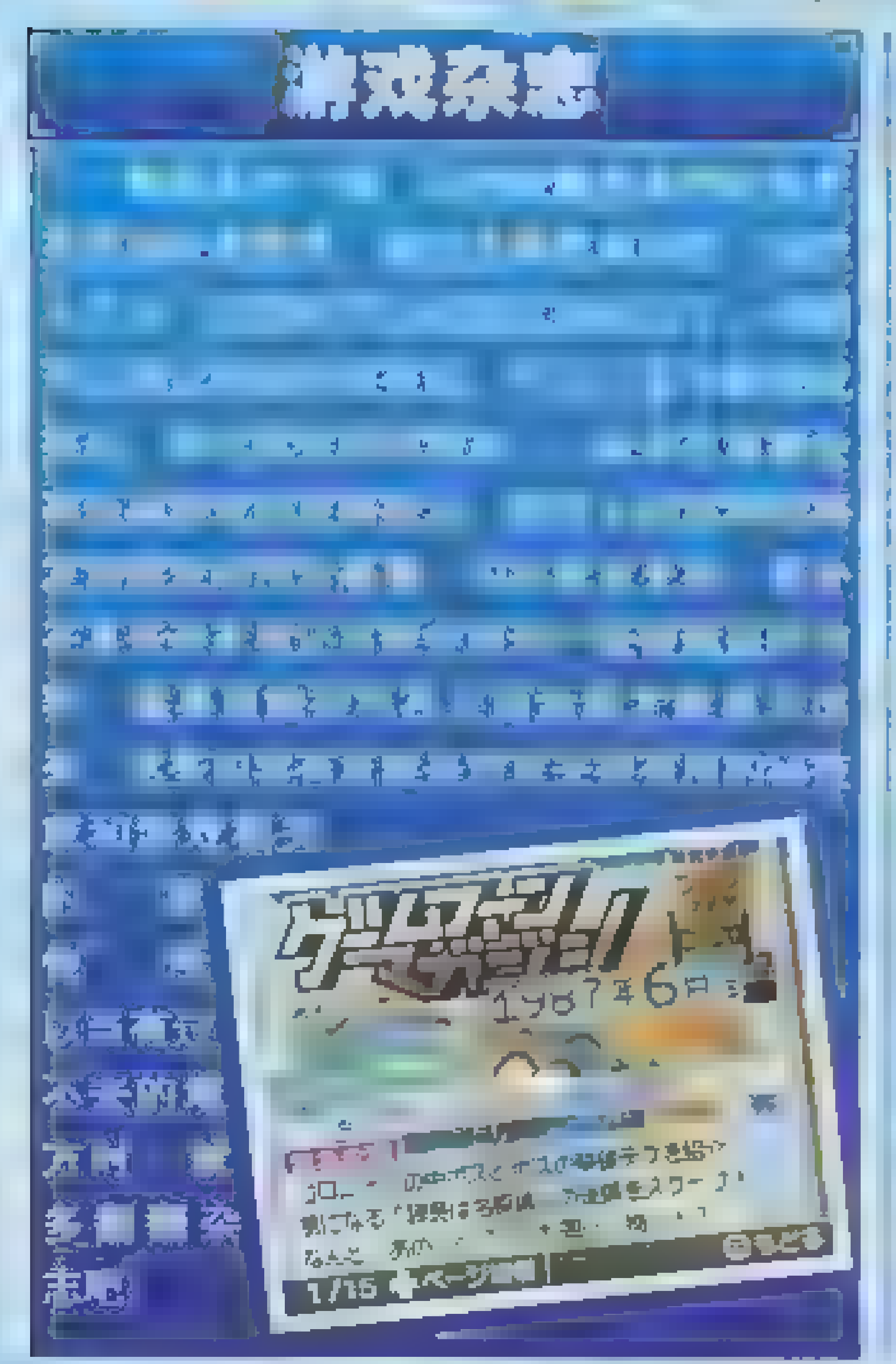


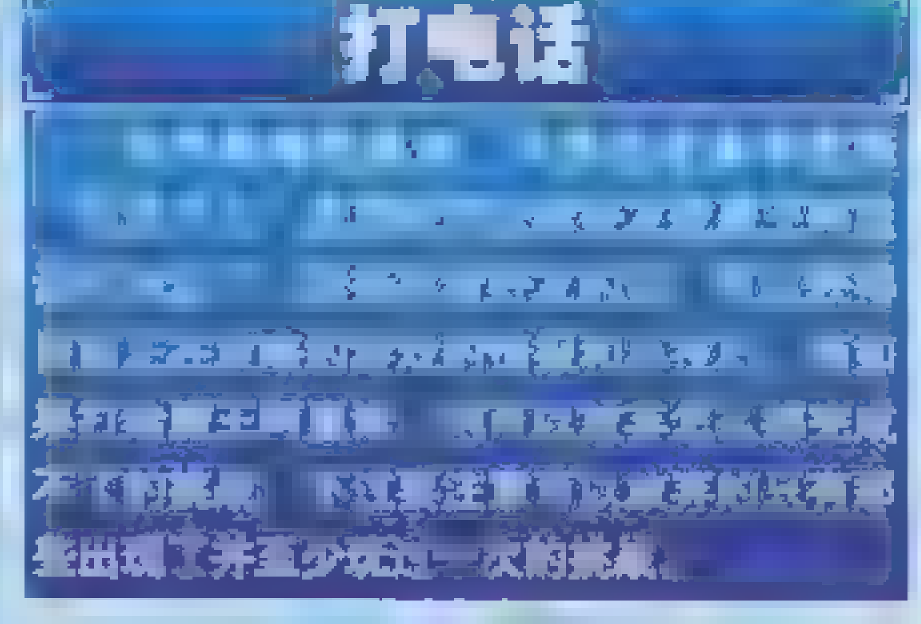
本作是一款游戏合集，里面收录了许多80年代著名的游戏作品，种类涵盖了ACT、AVG、STG和RPG等，虽然在本作里这些游戏都被套上了一个马甲，不过从画面或操作上我们还是可以轻易认出它们来，相信不少玩家能在本作中找到童年的回忆

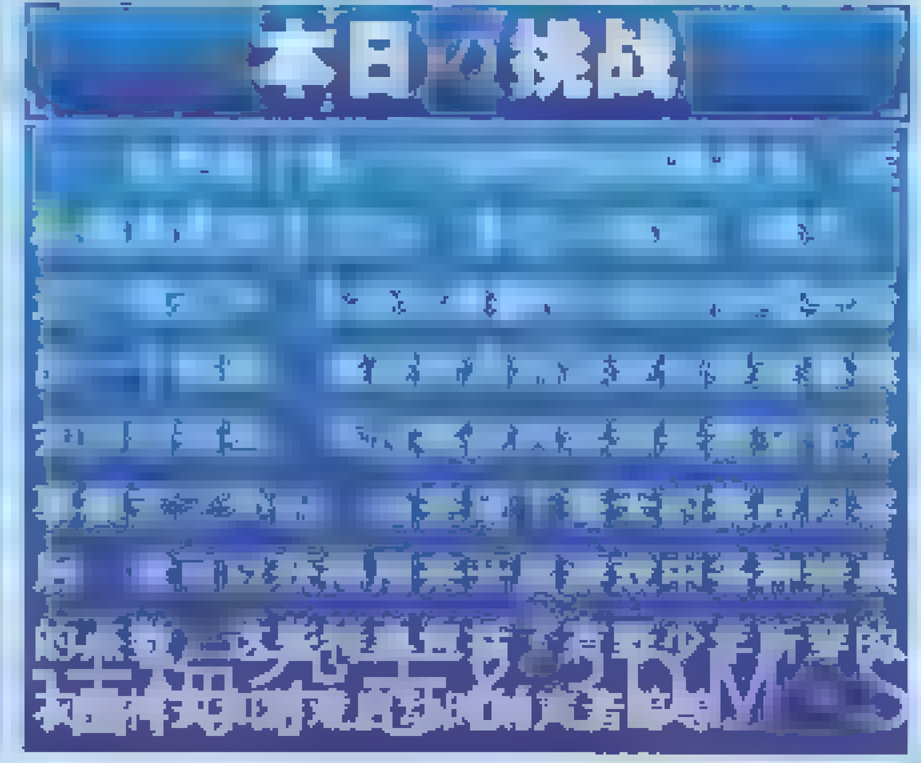
ゲームセンターCX 有野の挑战状2



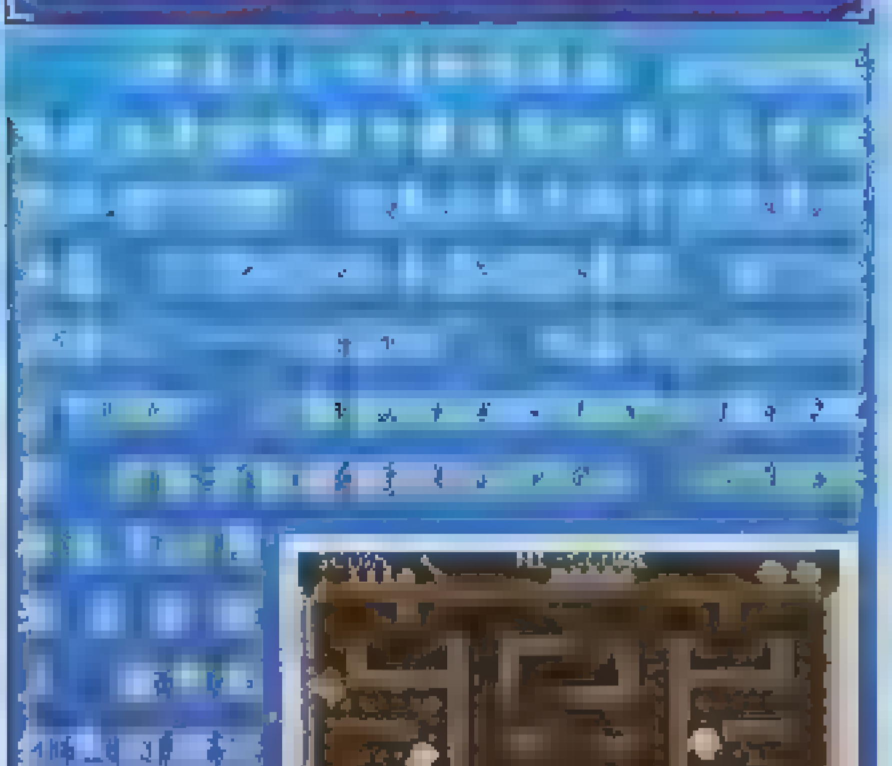
在游戏的故事模式中化身为主角的玩家要与少年时代的有野课长一起，完成游戏魔王阿里诺所给出的挑战。通常一个游戏中包含有4个挑战，挑战的内容多种多样，刚开始的挑战很简单，多是完成一些基础操作，或收集某样道具达一定数量等等，当把4个挑战都完成以后，就会有新的游戏发售。当然，随着故事流程的推进，越往后的挑战条件也就越苛刻。



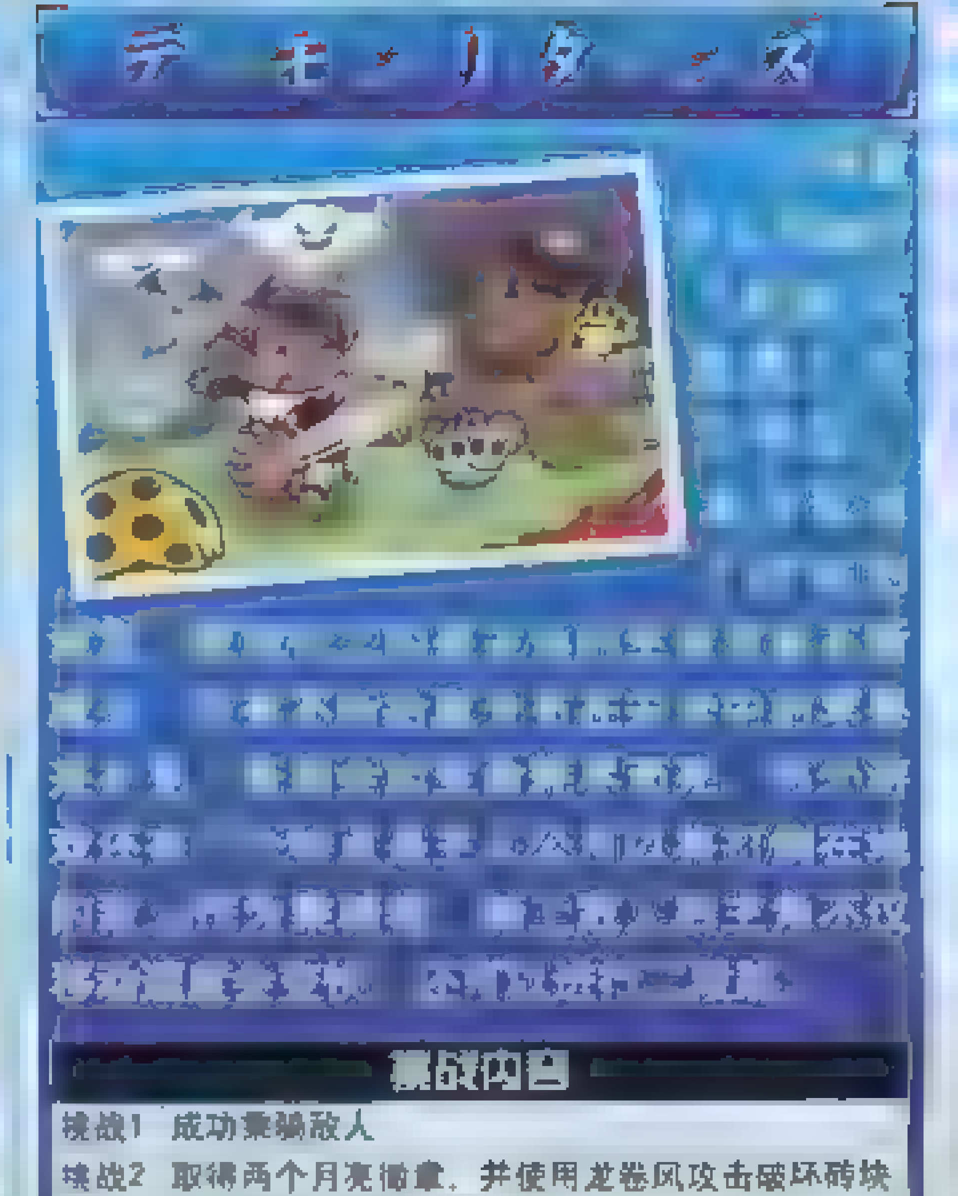




全挑战一览

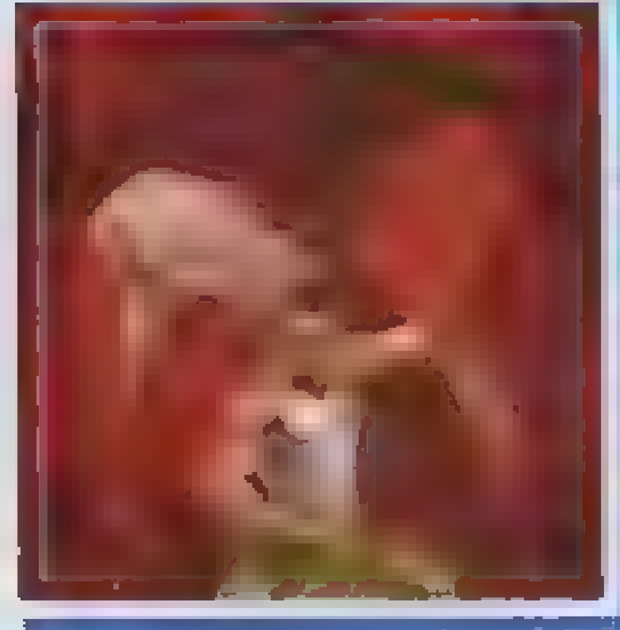


挑战内容	
挑战	取得两个相同颜色的魔法杖 并连续使用两次魔法
挑战2	连续取得8个闪光的大蓝水晶
挑战3	通过第4层迷宫
挑战4	一次游戏合计取得 0个宝石



挑战内容	
挑战1	成功骗敌人
挑战2	取得两个月亮徽章，并使用龙卷风攻击破坏砖块
挑战3	收集100个灵魂
挑战4	通过关卡1—4

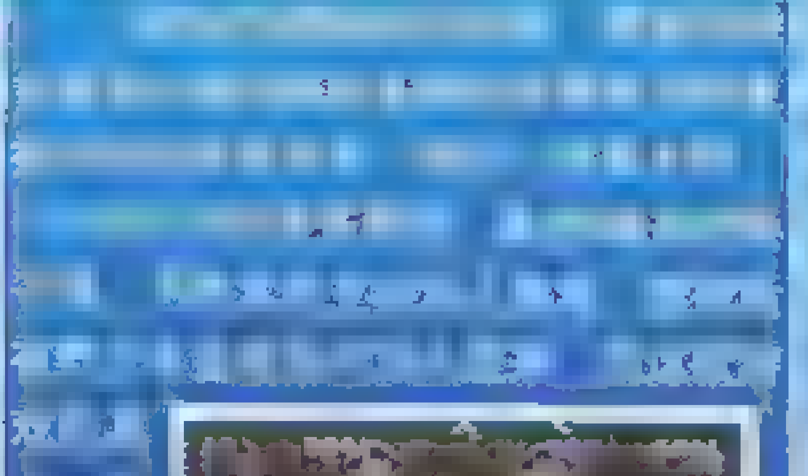
无敌拳



挑战内容	
挑战	吹飞敌人
挑战2	打倒第一关的中BOSS
挑战3	在无敌拳模式下打倒敌人
挑战4	打倒第二关的BOSS

课长 名侦探 前篇 后篇

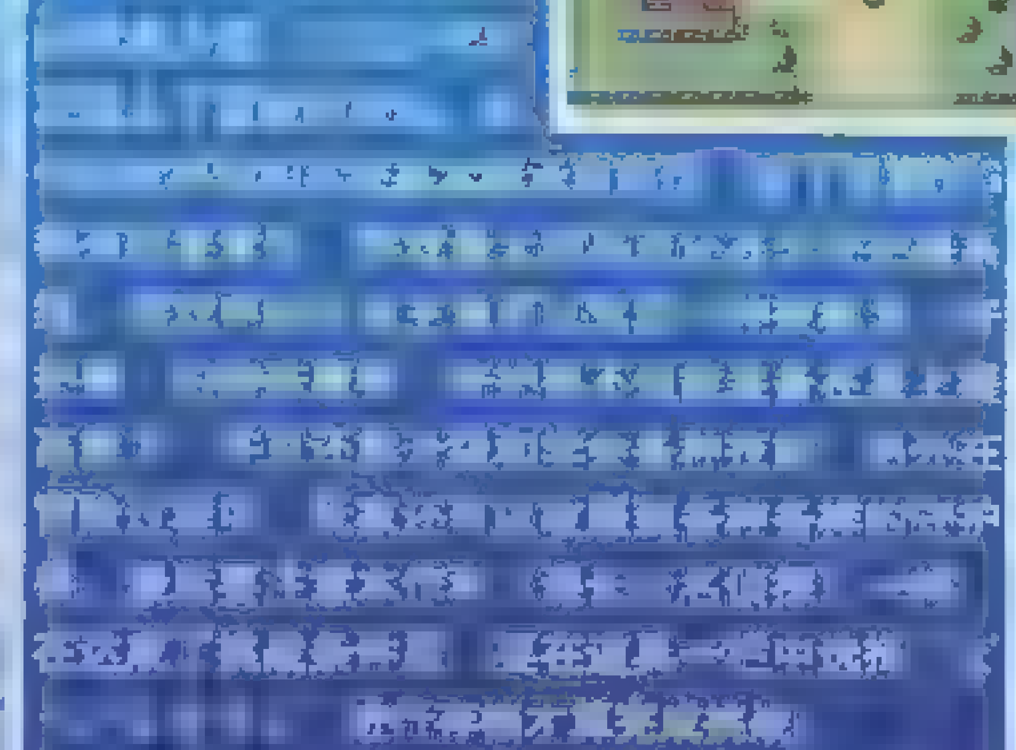
挑战内容	
挑战1	将名片送出
挑战2	解决事件「誰もいない会议室」
挑战[illegible]	解决事件 [illegible]
挑战[illegible]	解决事件 [illegible]





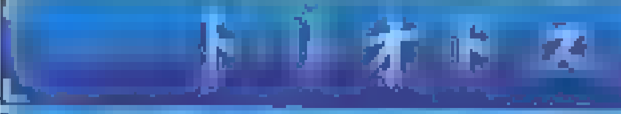
挑战内容

挑战1　切换配件并击破敌机
挑战2　打倒侦察机（灰色的敌机）
挑战3　双人游戏中取得G标志合体　并击破20架敌机
挑战4　通过第二关



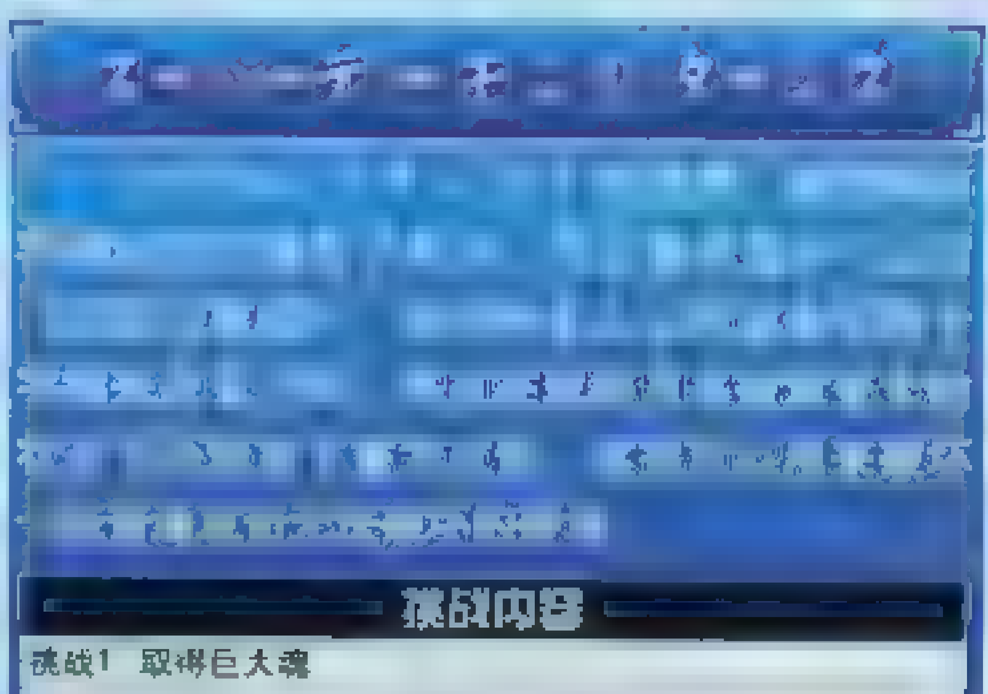
挑战内容

挑战1　到达地图东边的城镇
挑战2　队伍成员等级提升到5级
挑战3　金钱达到1000以上
挑战4　打倒“ヘブンズタワー”第11层的BOSS



挑战内容

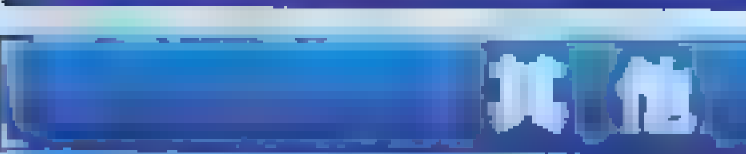
挑战1　消去方块一次
挑战2　同时消去不同图案的方块6个以上
挑战3　一次性横向消去相同图案的方块5个
挑战4　VS电脑模式中到达Level 3

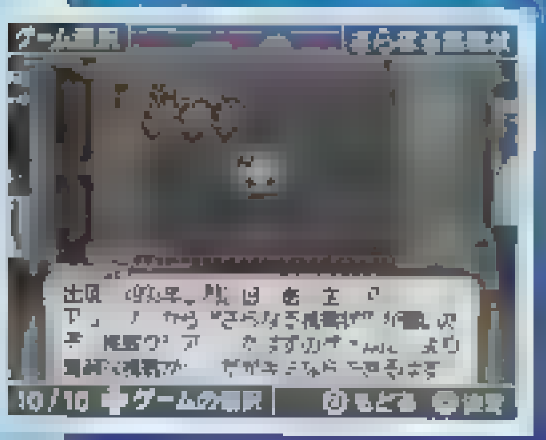


挑战内容

挑战1　取得巨大魂
挑战2　取得关卡1-1的所有魔石（红宝石）
挑战3　累计取得100个苹果
挑战4　通过关卡1-4

其他





挑战1　游戏“ウィズマン”中通过16层迷宫
挑战2　游戏“无敌拳カンフー”中VS模式取胜
挑战3　游戏“ガンデュエル”中取得第一关拿来组成“SPECIAL”的7个字母
挑战4　游戏“スーパーデモノリターンズ”中分数达到20万
挑战5　将以上9个游戏全部通关





以一个普通玩家的角度去体验各种经典游戏的玩法让人很有亲切感，游戏中除了可以玩到各种80年代的经典游戏外，看电玩杂志来攻关，打电话找朋友求助和去游戏店猎机器等要素也让人有回到了童年时的感觉。



次世代限定版掌机大集合

文
编
美编

限定版这个概念想必大家都十分熟悉了，生活中大大小小很多物品都有各自的限定版产品，比如运动鞋和手表等，一些国际时尚品牌也经常会推出自己的限定版产品。限定意味着限量供应，所以这种产品数量一般都很少。一旦贴上了限定两个字，那么此物品就会具有很大的升值空间和收藏价值，买到的人也一定会为此而庆幸。游戏厂商们自然也不会错过这个好机会，限定版、同捆版这些词出现的频率不是一般的高。从年初刚发售的《最终幻想 水晶编年史 时之回声》限定版NDS，到前不久发售的《真·三国无双 联合突袭》限量版PSP-3000，可以说限定版掌机的种类很多，几乎每个月都会有一到两款限量版掌机推出来配合游戏的发售，有些游戏厂家发售限定版掌机更是乐此不疲。NDS和PSP都各自有了3代产品，其中的限定版掌机也是层出不穷，有和游戏同捆发售的限定版掌机，还有和时尚品牌一同推出的限定版，甚至还有那些需要运气通过抽奖才能得到的掌机。从这里也可以看出，限定版掌机还真不是那么容易得到的。除了玩家对于游戏的喜爱和金钱上的支出，还少不了运气的帮助。这里就来介绍下各类限定版NDS和PSP系列掌机，虽说有不少限定版主机还是相当漂亮的，不过对于囊中羞涩的咱们来说只能看在眼里爱在心里了。



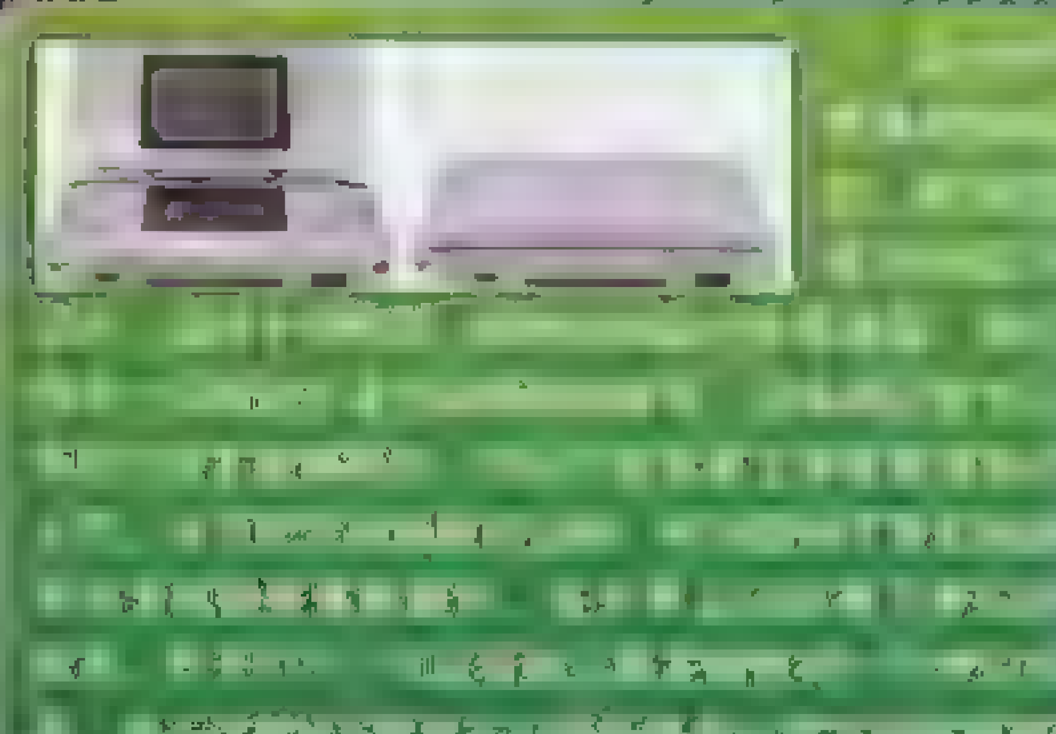
NDS系列

《口袋妖怪》篇

可以说《口袋妖怪》这个游戏系列得到了前所未有的成功，所以在GB之后的任天堂掌机都会出现《口袋妖怪》限定版的身影。几乎每一作《口袋妖怪》的推出，就会伴随着一款与其相对应的限定版掌机。虽然最早的NDS时期并没有推出正统《口袋妖怪》的续作，但是这点丝毫不影响任天堂推出一些《口袋妖怪》主题的NDS。

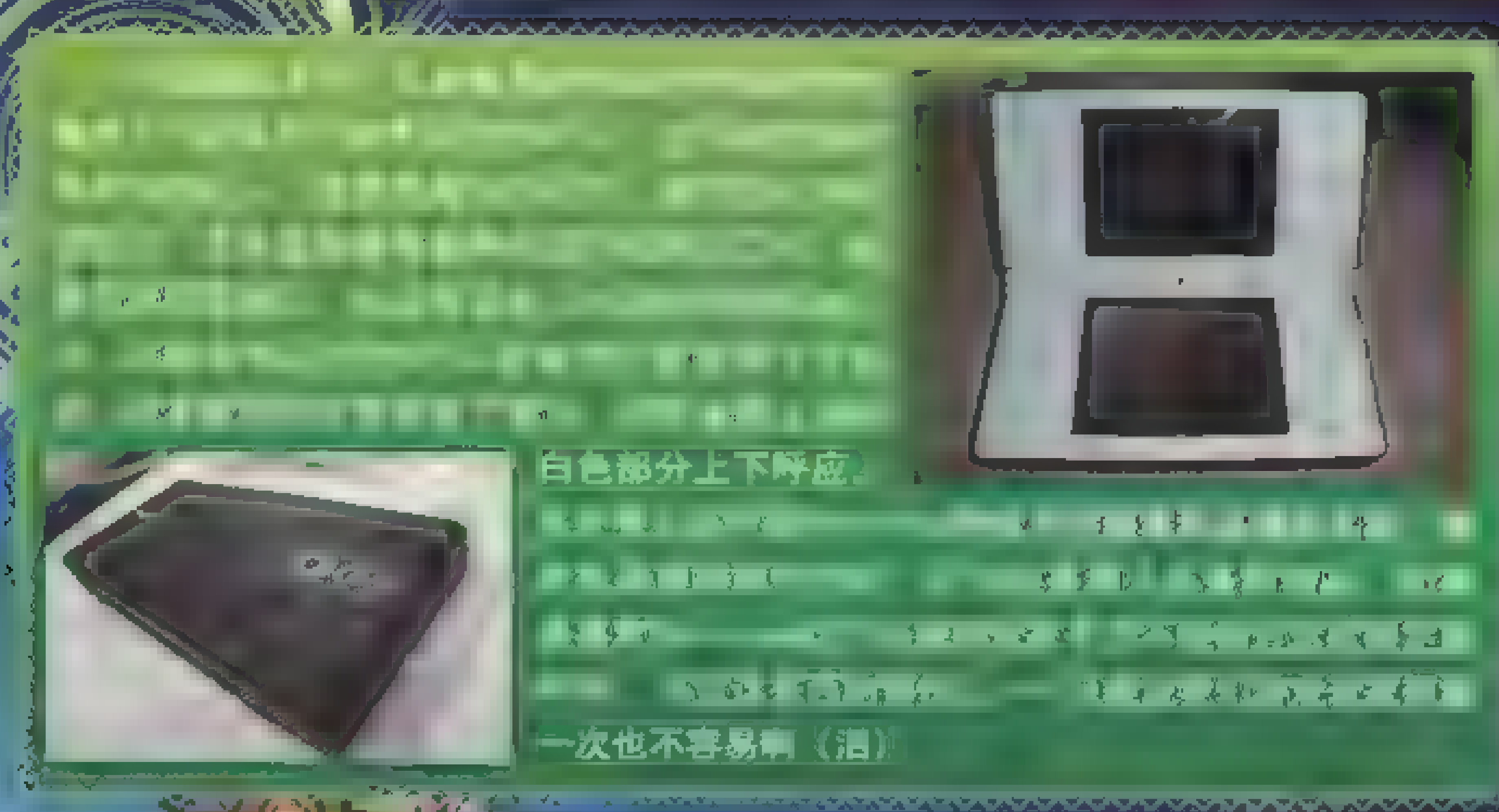


2005年口袋妖怪乐园公布的活动会场限定版，会场选定在2005年日本爱知世博会举办地，只有在游乐园里的商店里才能购买到这款限定版NDS，它以蓝色为底色，面






潮流篇



白色部分上下呼应，



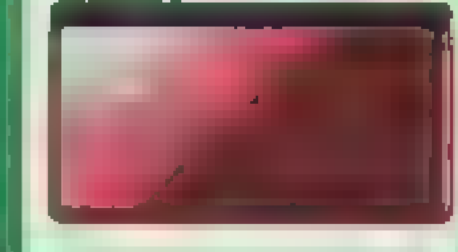
一次也不容易啊（泪）

神游篇



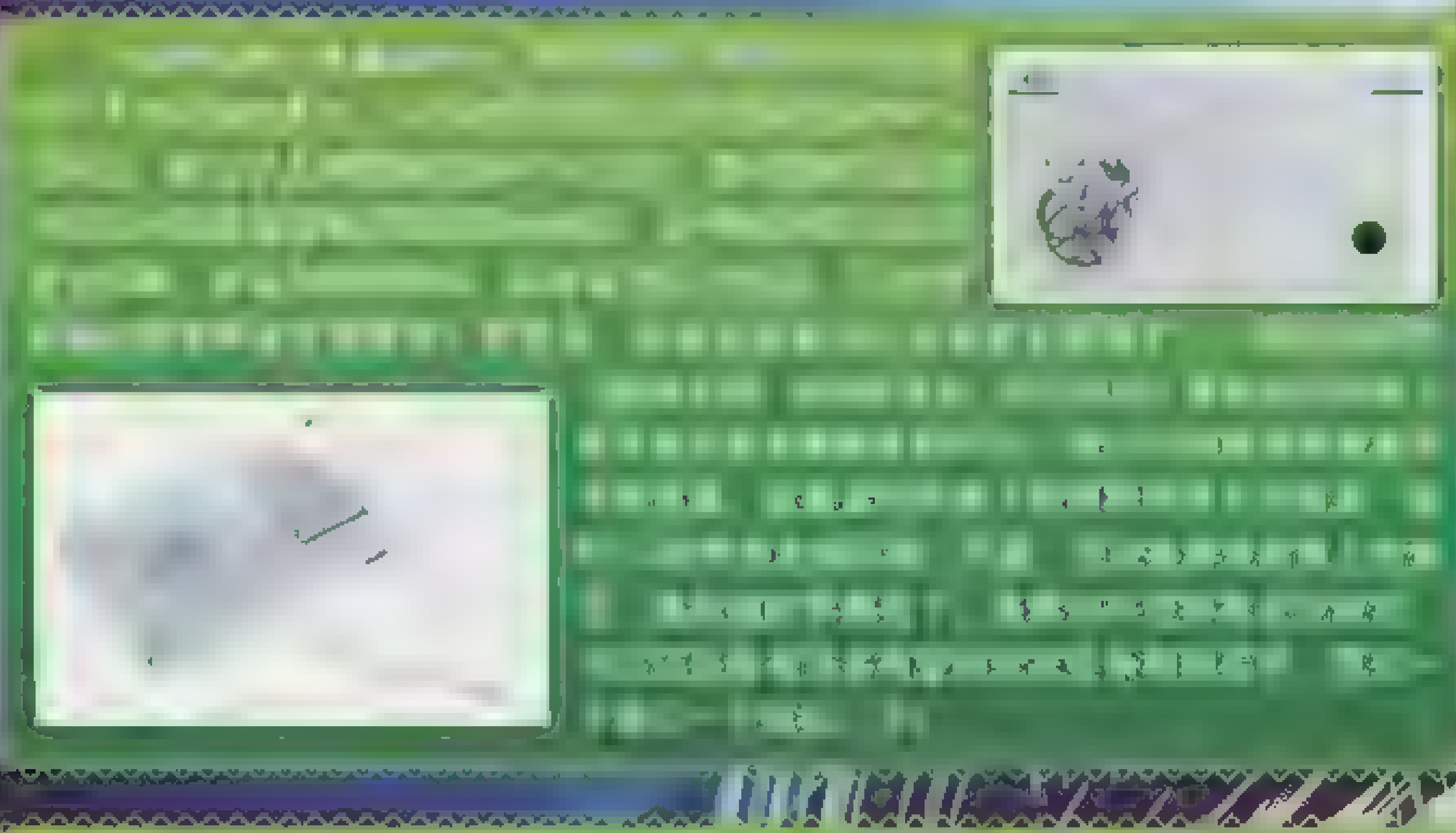
分的霸气，还有一大亮点就是

更具有王者风范，由于这款





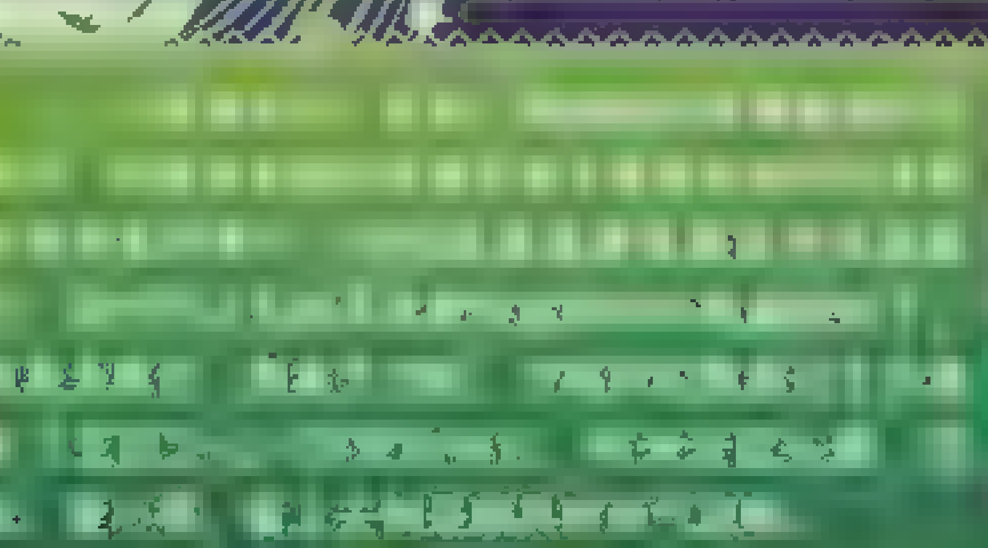
SE限定版主机篇







猫猫算是有点诚意。





其他游戏同捆限定版篇

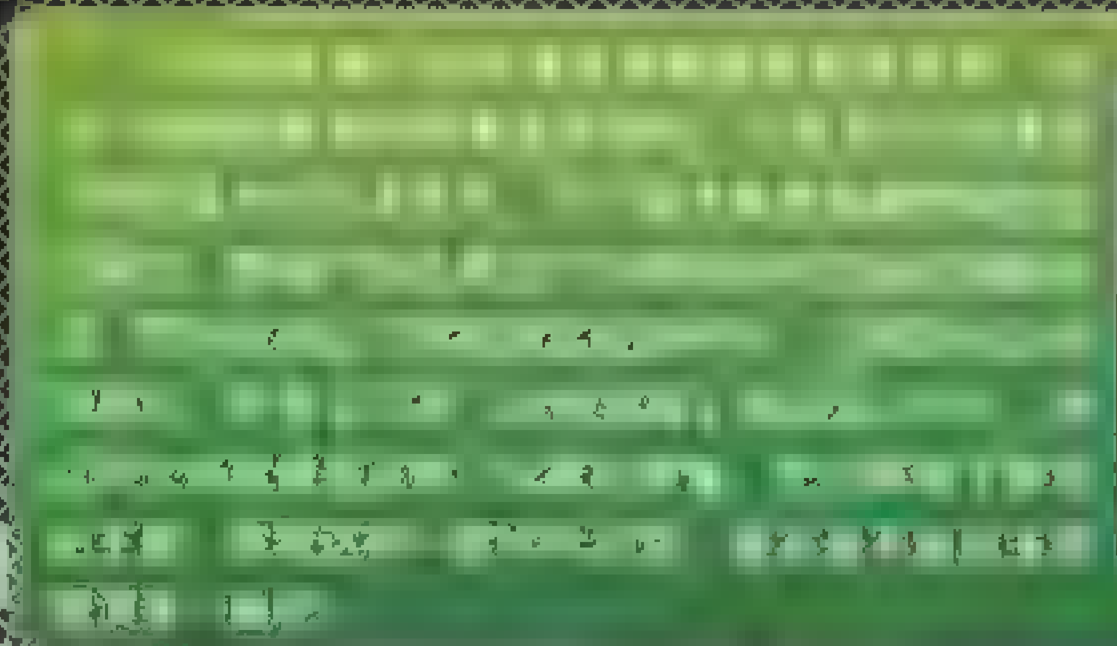


想收一台吧。



千万不能错过哦。



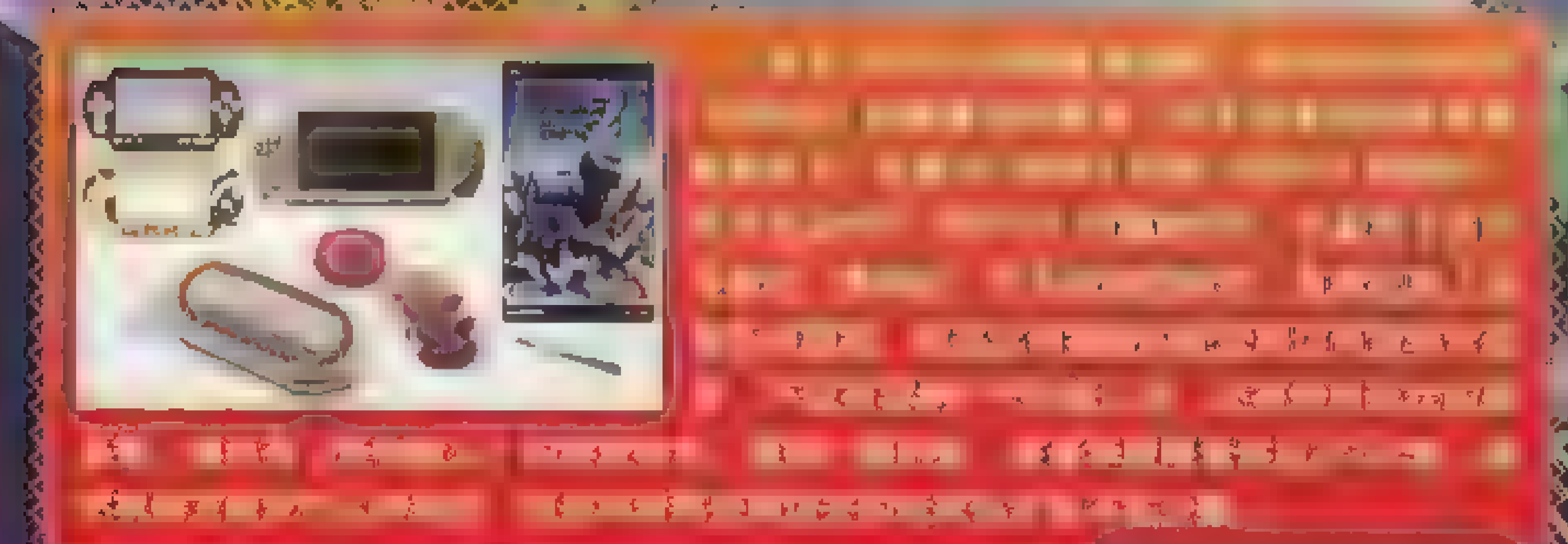




PSP系列

PSP虽然在销量上面没有NDS高，但是在流行程度上还是占有很大的优势。在PSP 1000时期索尼就推出过很多同捆版主机。比如《乐克乐克》版、《多罗猫》版、《世界传说 光明神话》版等等。但是我个人觉得这些主机基本就是和游戏同捆在一个包装内发售罢了，没有什么特色，这里还是介绍那些比较具有特色的限定版主机吧。

《怪物猎人》篇



《高达》篇

[illegible]





[illegible]



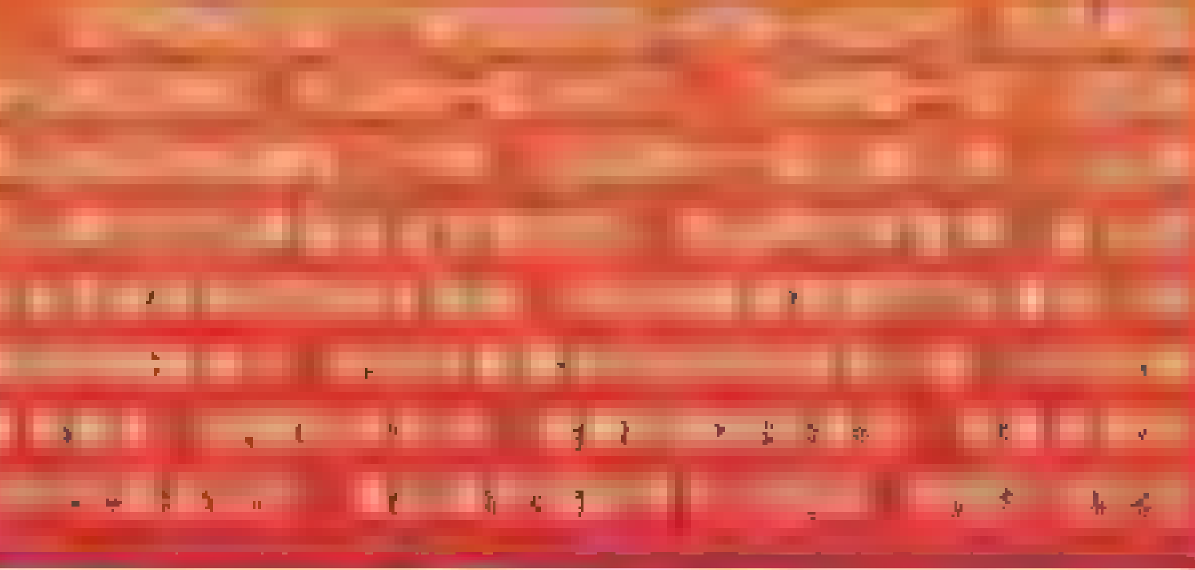
[illegible]们应该从这[illegible]影[illegible]能认出这些机体了吧？不过说[illegible]



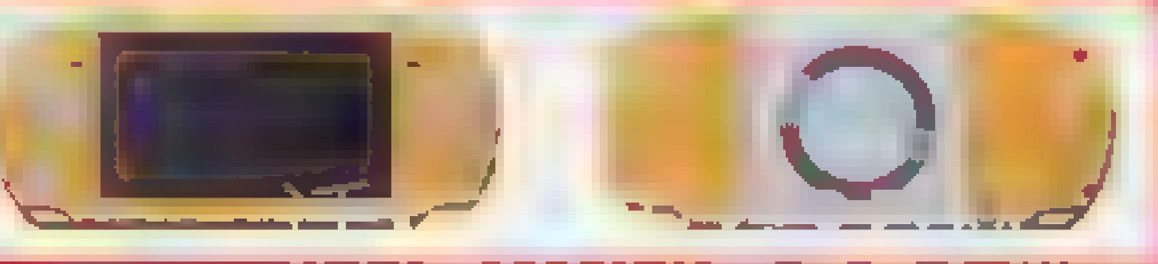
[illegible]典藏版。

《辛普森》与《蜘蛛侠》





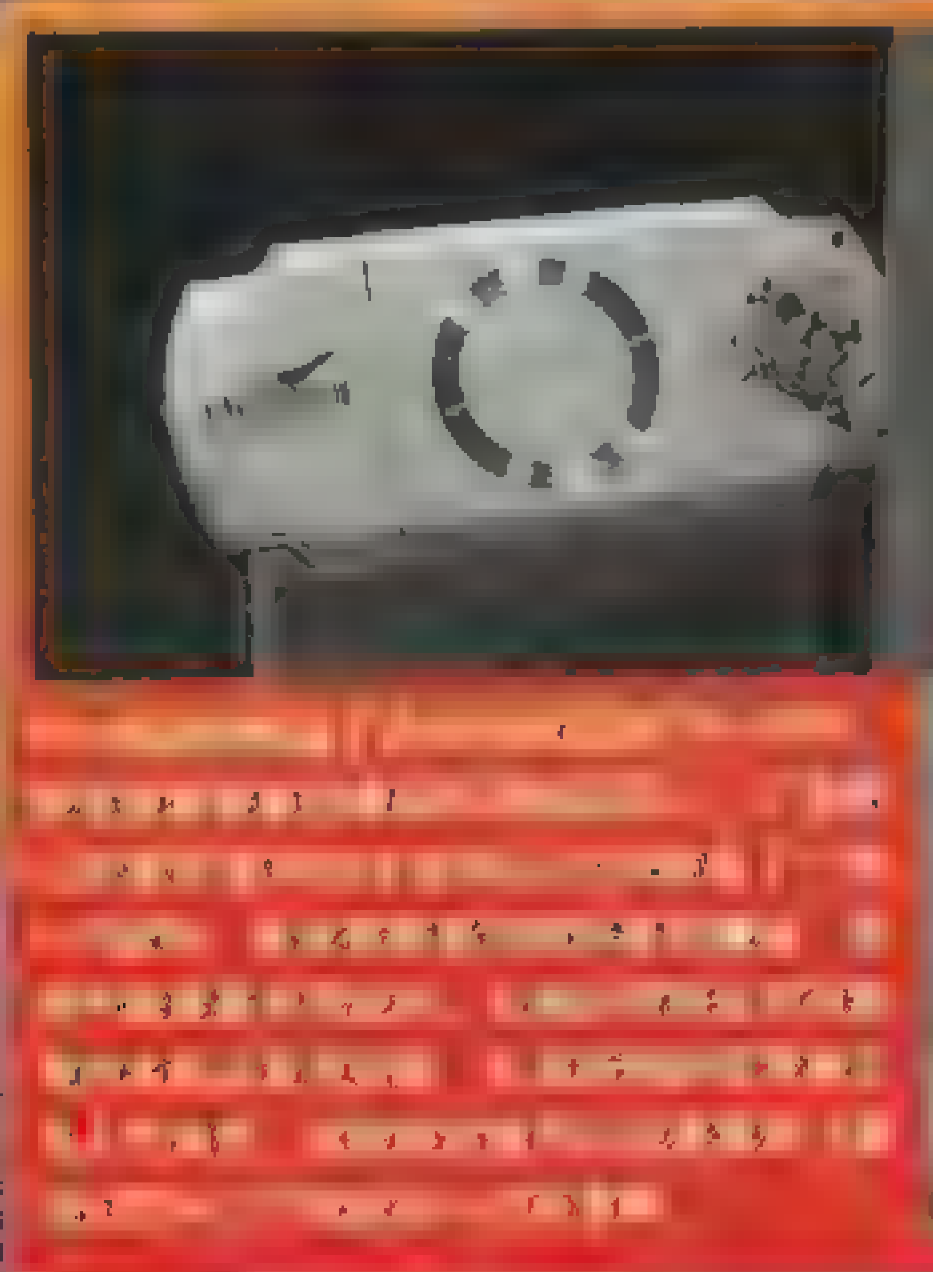
[illegible]

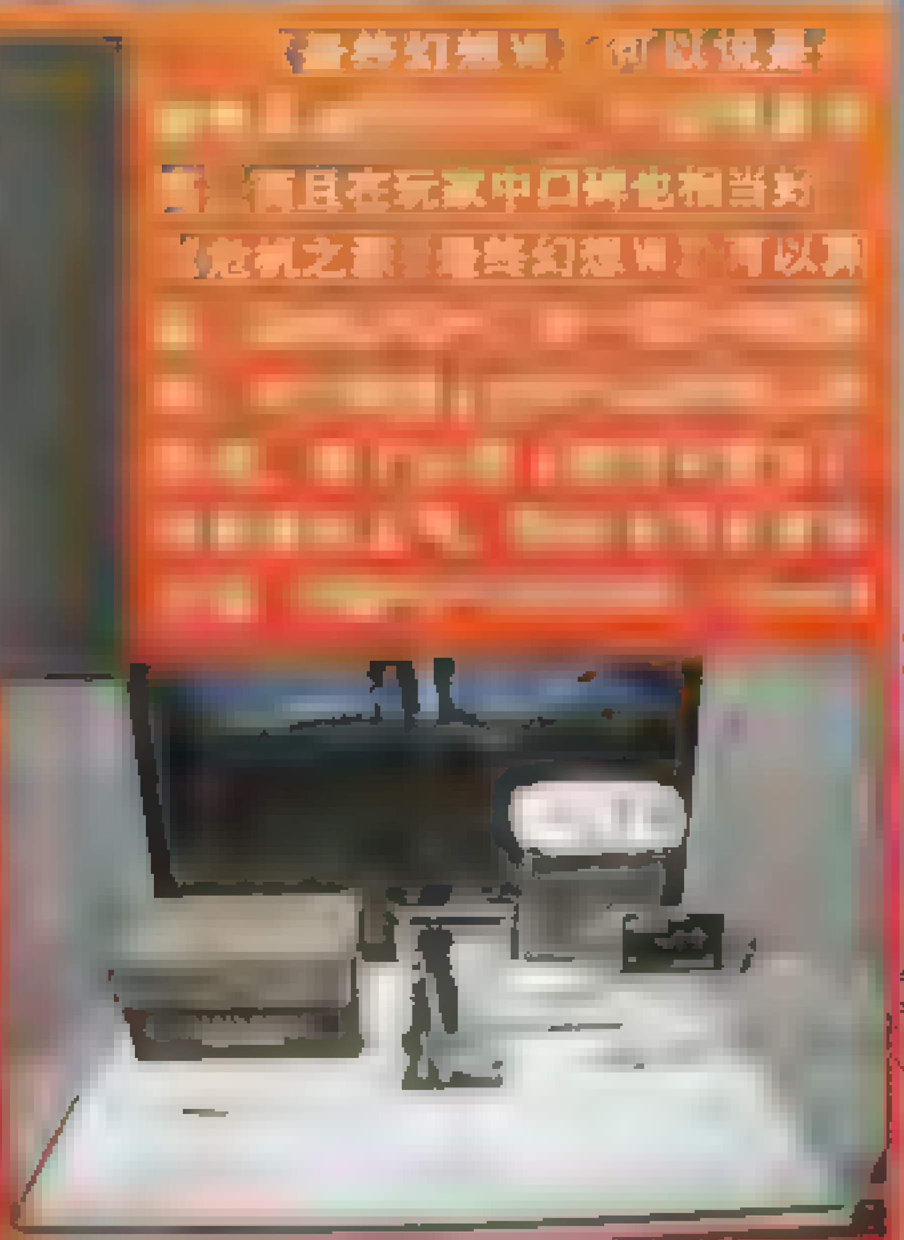




能会更帅一些吧……

《最终幻想》篇

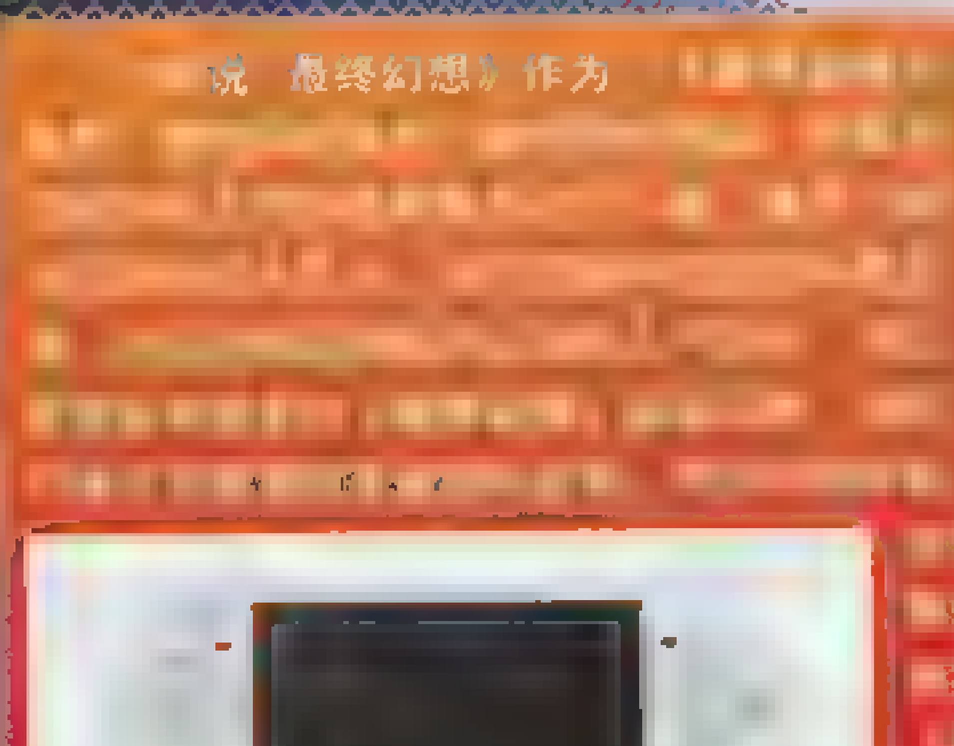




《最终幻想Ⅶ》可以说是……而且在玩家中口碑也相当好……《危机之源：最终幻想Ⅶ》可以……

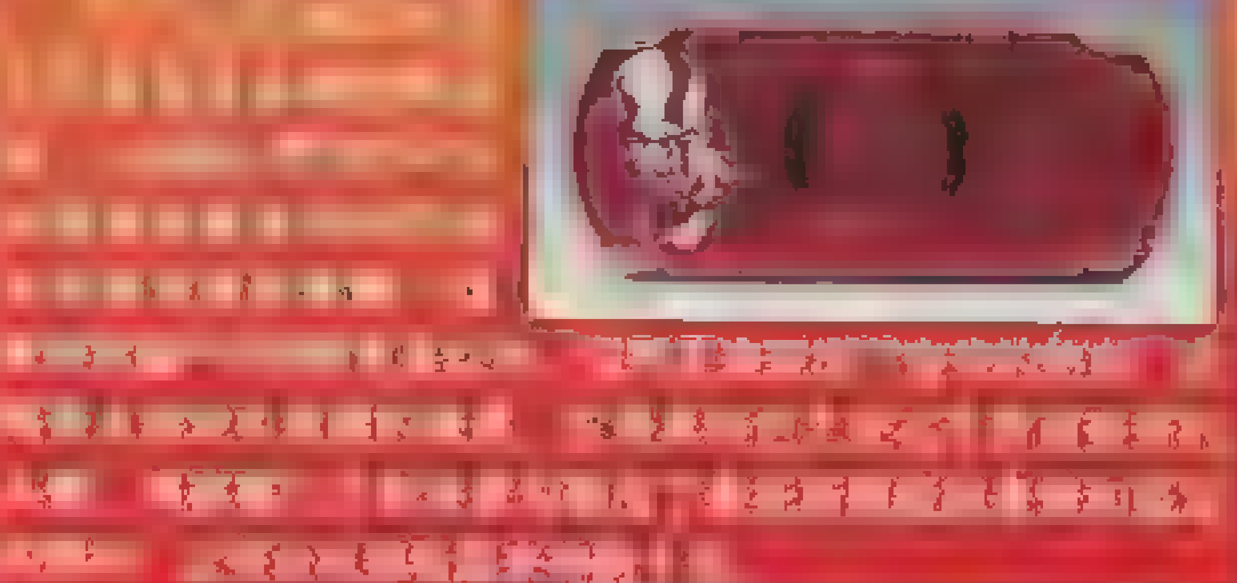
说《最终幻想》作为……

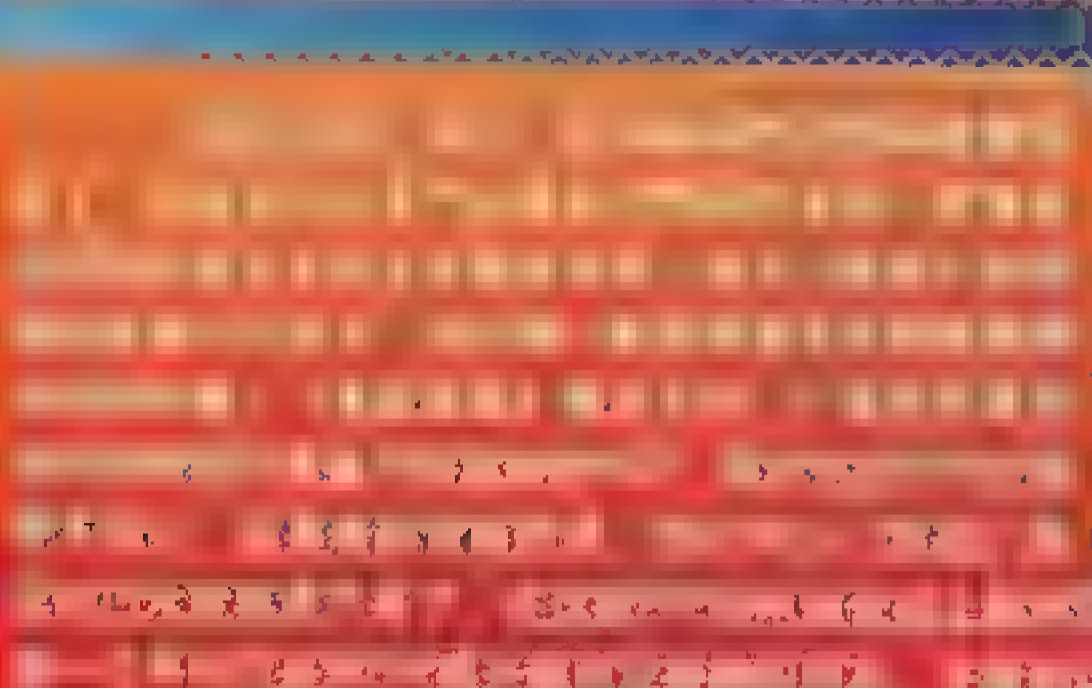




其他游戏同捆限定版篇











介绍到这里，其实只是提到了各种限定版、同捆版中的九牛一毛，像是在美国推出的带有马里奥标志的限定版NDSL、带有任天狗爪印的限定版NDSL、《塞尔达》的"三角力量"NDSL等，实在是说也说不完。这里我们也可以看出不同的限定版在设计方向上也有不同，有些限定版的设计很有创意、有诚意，但是有些限定版看上去就有些敷衍了事，还有些公司推出限定版的速度几乎有量产的嫌疑。不过估计不算富裕的大众玩家并不会热衷于限定版，除非遇到自己非常喜爱的游戏才会购买限定版主机吧，希望各位玩家量力而行，不要过于盲目追求限定版哦。而且如果真的很想要限定版主机的话还有一个办法，网上现在流传着不少玩家自制的"超限定版"主机，像是SFC外壳的NDS和自制《战神》版PSP等等，只要你肯动手，你就能拥有这世界上独一无二的个人限定版主机。

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部电话或E-mail联系，提供详细中奖信息和电话以便查询，多谢配合！

读者服务部电话：0931-4867606
Email：pgking@263.net

中奖名单

《掌机王SP》第105辑大奖揭晓

中奖者名单公布

一等奖



重庆市	程思量
上海市	李卫康
北京市	李泽熙
福州市	肖航
中山市	杨斌
江门市	余伟锋

二等奖



苏州市	倪峰
濮阳市	孙雨翔
上海市	王奕彬
哈尔滨市	丁振英
沈阳市	张冬梅
大连市	钟鹏

三等奖

北通、黑角掌机周边

徐州市	单兵兵
深圳市	洪展豪
瑞安市	沈曳
成都市	张飞
荆州市	张林
北京市	朱志明

MARS烧录卡

《掌机王SP》第105辑DVD问答一中奖名单

Vol.105 有奖问答答案：C



济南市	丁潮伟
北京市	赵实骅
柳州市	周文启

主持 马修

插画 西瓜树

掌门人

不知不觉，发现游戏已经完全成为我生活中的一部分了。究竟有没有达到“不可缺少”我不知道，因为我虽然曾经数次想试试离开游戏的生活，但每次都觉得是和自己过不去，还放弃、还无聊。但是有一点可以肯定，游戏给我带来了许许多多的快乐！欢迎大家也多多来信交流。下面开始我们本期的“掌门人”



其实不用羡慕你的大哥，有这么一位大嫂你也已经很幸运了，这样就不愁没人和自己一起玩游戏了，以后多去大哥家串串门，和他们一起热热闹闹地玩游戏吧。

马修：有亲人玩游戏实在是很好啊，聚到一起围着打游戏，那感觉……

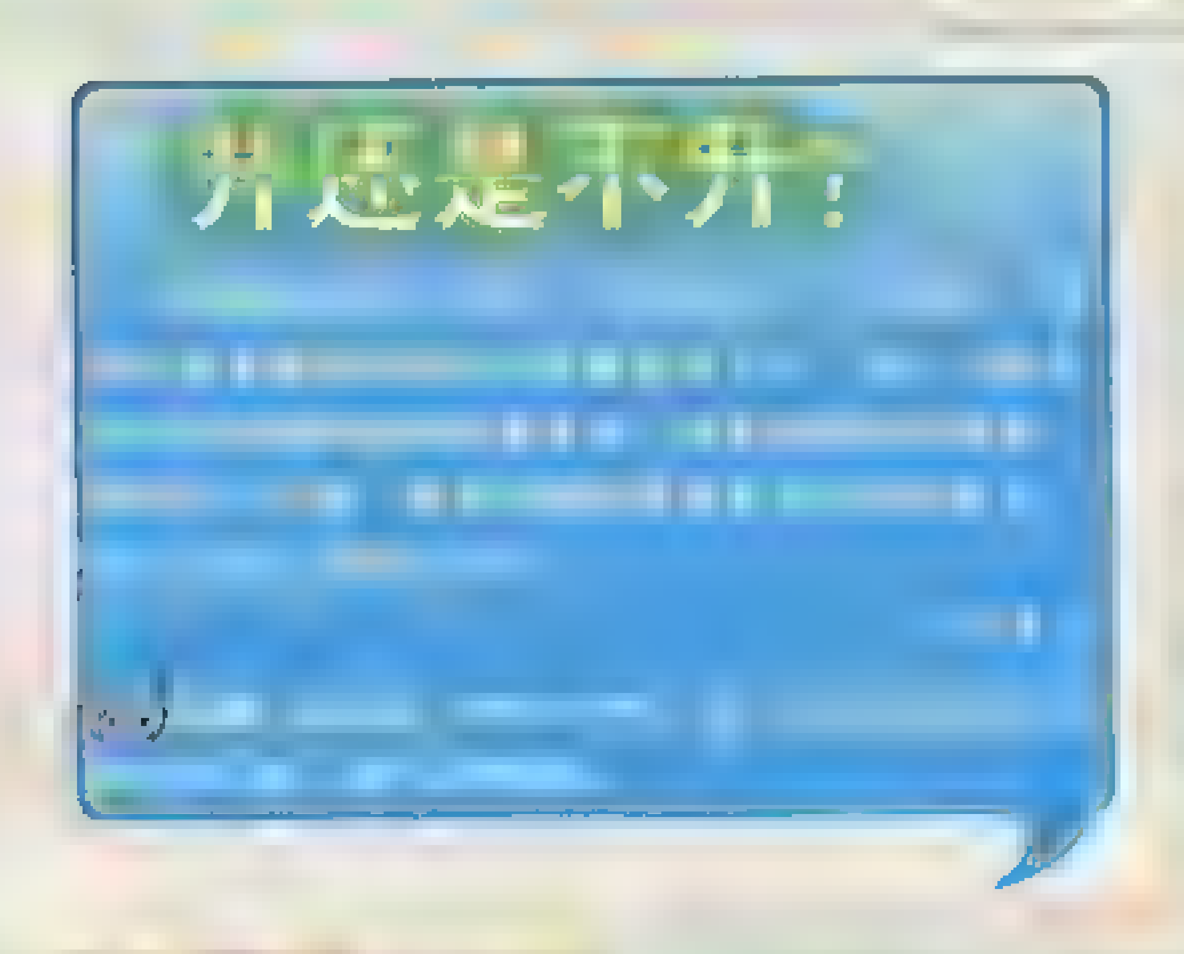
家被偷了

2009年1月16日晚六点到七点半之间，我当时出去一个半钟头都不到（当时情况是没锁阳台的门），回家就发现我家被盗了。我的一台手提电脑、两台PSP以及一些金首饰都被盗了……（电脑里面还放着102辑《掌机王SP》的口袋光环DVD）。所以，我不希望再有人像我一样悲惨。还有，我就快买新小P了，俗话说：“旧的不去，新的不来。”小编们，祝贺我吧

广州 高宏飞

马修：年节时小偷骗子劫匪之流也都比平常更加猖狂。不仅仅是年节期间，我们真的需要时刻提防那些犯罪分子。这样，才不至于使自己的血汗钱或父母的血汗钱被这些人给弄去。

虽然你这个新P入得多少有那么点无奈，但还是祝你新小P早日入手。





“这里有没有热点？”服务员答：“没有热点，只有热汉堡包。”我当时石化

重庆 MY，Dr

泥沙羊葱：这个服务员的笑话真冷……

马修：会不会服务员把“热点”理解为“热的茶点”了呢？



NDSi发售有一段时间了，不知道各位小编都入手没有，那入手新机器后旧机器是咋处理的？

河南 Dante

虽然新机型发售，但并不是说旧机型不能玩，所以在小编里面还是有大部分人在用NDSL的，其实小编在游戏主机的更换频率上并没有各位读者想得那么快。

小编里面有5个人拥有NDSi，其中有3位是因为没有NDSL才买的，所以就不存在旧机器处理之说，还有一位的NDSL也保存得很好，时不时都会拿出来玩，理由是他不舍得玩新机器，实乃爱机之人呐。至于马修的，大家看下“小编寄语”就知道了，反正他那中国龙DSL是逃不掉压箱底落灰的命运了。

马修：啥压箱底落灰……这叫收藏保存。不过在需要交换记录的时候，我还是会打扰一下那些旧机器的。

宇轩道别

2007年某日凌晨6点35分，一个满怀憧憬的人拎着一个旅行箱，怀揣仅有的1500元来到了一个陌生的城市。叫了出租车，辗转半小时，司机将他放在了一处绿色的草坪上。当日上午9点，他进入了离草坪100米远的一幢大楼的电梯。当电梯门徐徐打开的那一刻，他知道，他的新生活开始了……

746天之后的凌晨7点35分，在同一幢大楼空无一人的办公室中，当年那个自己就仿佛重现在眼前。两年过去了，我数不清这两年中我到底有多少快乐、有多少痛苦，有多少个醉酒醒来的清晨，又有多少个辗转难眠的午夜。有多少人在我眼前去了又来，有多少信任的目光和绝望的悲伤。如果要我概括出在编辑部工作的经历，我想，那只能是：成长。

抛开半载的2007，2008是我人生中最想牢记，也最想忘却的一年。突如其来的事情一件又一件，即使你纵然拥有再高的理性思维也罢，都无法从乱草中理出一丁点头绪。也许，每个阶段，人们多愁善感的烦恼都会有所不同，要是哪一天反过来想想，也许这些都只是可笑的一捅即破的彩色泡泡。不过我不后悔，也不能后悔。每一件，每一件事情都是自己所选择的路，你只能继续向前走，努力翻开另外一页，除此，别无选择。我不想挑战什么，无论是他、命运还是这个世界。但我终究得做一些事情，让自己能够尽量地抓住爱情、理想和那些自己所信仰的东西。就算要像暗物质那般飘渺，就算身处绝境，仍有无数傻瓜不知退却地去追寻探知与捕捉。我早说过了，我是个傻瓜。

第750天的此刻，我将坐上通往另一个未知城市的飞机上。除了PS3、音响、显示器和一整箱的宝贝游戏之外，也许什么都不曾让心灵掠地怀念。不过，有《掌机王SP》在，有支持我的你们在，这一切就都变得有意义。

我不会忘却这里，这个让我成长的城市，也不会忘记你们，关注过我、帮助过我的人。We would never say goodbye.

宇轩

通缉榜

No.1：《掌机王SP》105辑“自由谈”《我和109本掌机王》作者：AKi。

No.2：《掌机王SP》106辑“玩家点评”《乐高印第安纳琼斯》作者。

No.3：《口袋玩家》17辑“口袋画廊”《MM精灵》作者Sa.Fig。

以上三人看到本辑“通缉”后请尽快用Email或电话与我们取得联系，以便尽快为您发放稿费样书。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

小编们在公共场合（如公交车、广场等）会拿出掌机来玩吗？有玩得入迷而忘了旁人的小编么？我最近遇到了，有些那个……在嘈杂的环境下，我是玩不下去的。

广西 陈海松

羽纹：其他小编我不知道，自己倒是有在公交车上玩游戏而忘记下车的经历。

在嘈杂的地方是否还玩游戏就因人而异了，不过要提醒大家玩游戏时也要留意自己身边的财物，别让可恶的扒手趁机而入。

马修：深圳的公交车大多开得很那啥，玩游戏很容易晕车的，不过大塞车时还是可以用来消磨时间的。

救救我的小P①

一天晚上晚自修回家，顺手买了《掌机王SP》，一看刚好有正在玩的游戏的攻略，便拿小P躺床上玩。不知是不是太晚了，我玩着玩着突然睡着了。第二天一起床，看见掉下床的一半的被子，有一种不详的预感，我拿起被子，发现小P摔在了地上，身上划花了一道，更悲哀的是屏幕上裂开了一条缝，连机都开不了了。呜……谁能救救我的小P？

广东 鹏鹏

马修：目前惟一的拯救方法，只能拿游戏店去修了。说起摔PSP这事还真很看运气，我的PSP摔掉地上不下三回，每次都摔得UMD、记忆棒弹出老远，可现在也好好的。

米格：嗯，我的也是，详情大家见米格上辑的小编寄语吧。

洋葱：虽然以上两位的PSP都没摔坏，但大家都小心自己的小P吧……

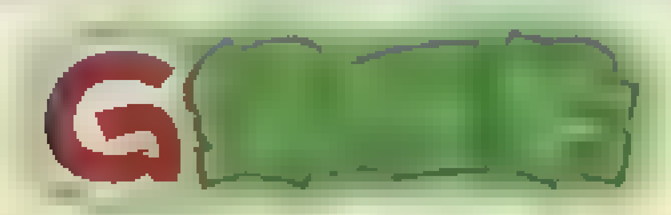
救救我的小P②

狂打《MHF》，重打了6次，原因是那可恨的记忆棒，老是在保存时跳出一句话：无法找到游戏存档，然后呢，游戏退，记录全没。小编们，你们只要能修好俺的PSP，俺学小沈阳叫你们姥爷了

上海 [illegible]

马修：你的小P没有事，先换个记忆棒试试，基本就解决问题了。

羽纹：不必像小沈阳那么客气，再说我们也没那么老……



我[illegible]上一[illegible]女[illegible]，[illegible]什么？（G级任务……）达成奖励：众小编每人一台[illegible]我们[illegible]的[illegible]，[illegible]是怎么回事？要紧么？一定要帮我解答啊！

合肥 [illegible]

马修：让小编帮忙，你得提供点那女孩的基本资料啊，像生辰八字姓氏名谁虚岁实龄身高体重籍贯住址电话邮编喜欢啥讨厌啥成绩如何志向何在父母贵庚朋友多少……

乌冬：看起来你真正急需解决的是PSP的问题啊。虽然不影响什么，但是总那么亮着也真是让人不爽。去找给你修机器的那个老板吧，希望那老板不会因为举手之劳赖账。



我实在是太想小编们了！想得自己都有点儿不对劲了[illegible]“软饼干”。有次考试，卷子上[illegible]“月”字的古诗，我当时满脑子都在想《掌机王SP》，所以就写成了“胧月几时有，把酒问青天”。结果，当然是被老师狠K[illegible]

江苏 万涛

[illegible]：感谢万读者如此支持我们，不过千万别因此耽误了学习呀。

[illegible]：《掌机王SP》深度中毒者……

游戏城寨电玩消费奖券第001期

一等奖 李天智

获奖感言

您好！我是李天智 这次中奖我很幸运！我认为健康的游戏能健脑益智提高自信心，适当地放松，使紧张的学习生活不再乏味 希望大家都来参与 享受高科技时代带给我们的美好生活 祝你们的网站越办越好！我也非常愿意和你们的网站一起成长

购物店铺：吉林省通化市友谊游戏专卖店



二等奖奖品由专业电玩周边北通提供

想知道有没有你？赶快登录www.levelup.cn（游戏城寨）看一下吧！



第二期的抽奖活动即将开始，

新的超级大奖等着您！详情请赶快登录www.levelup.cn（游戏城寨）了解吧！

生在电玩时代，就上游戏城寨！

活动参与方式

自前《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购 《掌机王SP》第15辑 第17辑 第19 22 27 31辑 以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40～43辑 第61 65 67辑 第73 75 77 80 82 84 87～90辑 定价 8.8元。《掌机王SP》第96～99 101 102 104～107辑 定价 9.8元。《掌机王SP》第103辑 定价 14.8元。《NDS专辑VOL 2》 定价 25元。《NDS专辑VOL 3》 定价 28元。《口袋玩家》第10～17辑 定价 16元。《PSP专辑VOL 3》 定价 25元 《PSP专辑VOL 5》 定价 28元 《NDS宝典》 《NDS宝典2》 定价28.00元。《PSP宝典2》 定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL 4》定价12.00元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话，对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话 0931 4867606，Email：pgking@263.net。

100辑有奖征文活动最佳作品揭晓

经过对读者寄来的全部调查表的进行投票统计后，“100辑有奖征文活动”的最佳作品终于被评选出来，票数最多的是刊登于104辑的《[illegible]》，作者[illegible]将会获得2009年全年的《掌机王SP》作为奖品。

你一言 我一语

祝《掌机王SP》越办越好，给各位小编问个好，顺便说声，我很想去看你们呀！

上海 千千

这是我买了两年《掌机王SP》第一次寄，也不知道第一次上没上，掌门人，反正我会继续的，会的！

沈阳 蚊子

听说今年可能会出《怪物猎人》的新作，是真的吗？有根据吗？什么时候出？

汕头 全全

我朋友寄了两张，中了一个水晶壳，而我都寄了八次了别说中奖，连交流空间都没上过，我心都快碎了……顺便问下《绿宝石》里哪里有超梦洞？在哪抓到？

合肥 钉子

我父母太不理解我了，就是不让我玩游戏！我在学校书读得还不错，人品也行，可他们就不让我玩！书读得比我好的，比我差的都能玩，就我不行，我该怎么办？

厦门 吴雨桐

不知不觉，《掌机王》的存储量已经达到了危险值，书架已经放不下了啊，近80本书，放哪都是问题啊。

溧阳 孙雨柑

我现在很烦恼，不知道该购进NDS好，还是PSP-3000好，伤脑筋啊。

苏州 小蜜蜂

PSP出问题了！一开机就进入恢复模式，修要多少钱？

太原 小强

实在搞不懂EA是怎么想的，本来国足这种队伍不该在足球游戏出现，可《FIFA街头足球3》里头居然有国足！





最近这段时间发售的游戏中没有太多引起兴趣的，所以想趁着有空把没有玩完的游戏拿出来玩，可是这一拿起机器兴趣又来了。看着已积压的未完成游戏存档，还真不知道先从哪个游戏下手好，结果选来选去，最后又拿起了《MHP2G》。

说起来还真惭愧，虽然《MHP2G》已经出了一年多了，但我玩的时间并不算长，不过做攻略的时间的话，真正玩的时间也就300小时多一点。或许对其他游戏来说，300小时已经可以玩得很透彻，但对于"《MH》系列"这种时间杀手来说，300小时也许多算是刚过完新手期。所以为了把《MHP2G》尽快完美，以迎接即将到来的《MH3》，我决定再次做回猎人。

玩《怪物猎人》我还是比较喜欢联机，虽然也有一个人玩的时候，但多数都是为联机做准备，要刷素材打装备的话，一般都是成群结队上的，联机狩猎一来任务过程比较欢乐，二来也比单机要有效率得多。想起《MHP2G》刚发售的时候真是一个火，公司里到处都可以听见武器的挥舞声和龙的咆哮，根本不愁找不到人联机，甚至连吃饭的时候大伙也不忘带上机器，在等上菜的时候杀上两局。不过现在可不比从前，因为时间过去太久，公司里打的人越来越少，由于找不到长期的狩猎伙伴，现在要联机的话都得去网上的对战平台了。

经过了几年的发展，PSP网上联机已经形成了一种趋势，并且国内也有了专门的联机对战平台，玩家交流起来非常方便。不过话又说回来，网上联机毕竟是一种在身边找不到人联机时才选用的方案，和面对面联机比起来，还是存在这样或那样不尽如人意的地方，虽然联机交流的目的是达到了，但这些瑕疵或多或少还是会影响到联机的心情。正好这次轮到我写博客，下面就说说我自己在网上联机时总会遇到的几件事吧。

网络冲突。虽说《MHP2G》网上联机不愁找不到人，但也不是说随便找个人来就能打的，联机除了要看两人想刷的素材有没交集外，另外还要看网络相性，如果两人联机的步骤都没错，但游戏里就是看不到对方，那多半是双方的网络冲突了。关于网络冲突，目前还没有彻底的解决方法，运气好的话重新登陆几次联机平台或许就能解决，但如果运气不好，可能一半的时间都得花在找合适的联机人选上面，而我就经常属于后面这种。

掉线。掉线虽然很多时候也是网络原因，但和网络冲突相比，还是有一定区别的。网络冲突起码在任务未开始时就能知道，可以防范于未然，而掉线则任何时候都可能发生。掉线分为两种情况，一种是别人掉线，这时自己可以暗自庆幸一下，因为如果大家的装备和实力都差不多的话，那对人多的这边影响不大，大可抛弃同伴继续任务。另一种是自己掉线，这种情况就比较惨了，如果是在老山龙或黑龙这些耗时耗力的任务途中掉线的话，通常要面对的就是放弃或继续这两难的选择，选择放弃就等于前面的工夫都白做了，不过选择继续也好不到哪里去，随时都有可能落个既浪费了时间还把道具都赔进去的结果。

交流不便。要说《MHP2G》网上联机最不方便的地方还是交流，《MHP2G》的联机本身就不是针对网络开发的，所以没有完善的语言交流系统，虽说现在有很多网上语音聊天软件能实现同步交流，但因为联机时不可能每次都是同一批人，所以总不能每次联机前都要求人家装个语音聊天软件再打吧。而用联机平台自带文字聊天功能吧，还没进任务前还能应付一下，不过如果是在分秒必争的讨伐过程中想和队友说点什么的话，除非我们长着四只手，否则和没有聊天软件差别不大。缺乏交流的狩猎效率自然不会高，这点和陌生人联机的时候尤为突出，狩猎过程中大家都各打各的，完全没有配合可言，因为缺乏配合而导致的任务失败也是家常便饭。

以上三种情况相信经常上网联机的猎人都遇到过，不过像我运气这么差总是三种情况一起出现的[illegible]我[illegible]真[illegible]了。



栏目主持 伊娃

http://bbs.levelup.cn/showtopic 771220.aspx

透过镜头观鲨鱼

大家好，由于宇轩的离开，所以本专栏就交给伊娃我来主持了，请多多指教哦！

据美国《时代》杂志网站报道，在人们的印象中，鲨鱼凶猛无比，嗜血成性。其实，鲨鱼有4多种，多数鲨鱼的性情是非常温和的，一般不会主动攻击人类。下面这组特写照片会让你更亲近这些鲨鱼，你会发现，有的鲨鱼也是非常可爱的。

（完整文容请参看网站原文）

levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs ... ），属于玩家自己的论坛。

PSP 版《怪物猎人》续作

稻船敬二在接受日本游戏周刊《FAM 通》记者采访时确认 Capcom 正在制作两款新的《怪物猎人》 一款是对应 Wii 平台《怪物猎人 3》，而 PSP 版新作则相当于《怪物猎人 便携版 3rd》的性质 标题目前暂未确定。本辑 大家就围绕这款新的 PSP 版《怪物猎人》展开讨论吧。

超级期待的游戏啊，希望今年能玩到。话说《2G》才玩了 200 个小时，后面的任务好难啊，又找不到人联机，郁闷了……

Wii 手柄操作顺手，PSP 联机方便 好在两样都有。

但愿不要出现类似《天诛》这种情况，还是按照掌机的原思路开发比较安心一些。

darkwave

劈腿对玩家来说是好事，期待《MHP3》

XM

从来没期待过 本来就该有的游戏。

《MHP3》才是真正意义上的《MH3》。

如果只是加强版，我觉得不会玩太久。

必玩必入 Z。

最希望的不是怪物种类的增多和画面的进化，而是系统方面的革新。

在 PSP 上再出续作是必然的，前作在PSP如此大的成功，地球人都知道 只要出出新武器场景怪物衣服 又是大卖的作品 本身的成熟系统和难度已经不需要大的修改。

女角色的身材要做得好一点。

掌机 VS 家用机，传统 VS 创新，考虑到联机的便利性，掌机版的销量应该要好不少。

希望怪的招式再多一点，行动再隐蔽点 面对不同猎人的打法能有不同的对策 希望单机模式怪的血量和联机的血量分开，有时单人杀怪确实很费力 希望地形做得更复杂点 希望猎人能对自己的武器防具做一定程度上的属性修正…… 反正出了还是会玩 最后希望能有龙……

期待《MHP3》，期待《MH3》，但我更期待 PS3 版的《MH》归来。

希望是单独的作品，不要可以继承原作记录。单纯地把怪物难度提高一个等级像是《2G》追加 G 级任务，这样我感觉已经没有什么新意了，希望能有革命性的突破。(猎人怪物怎么样？比如玩家是怪物。) 还有人物建模能改好点更好。

想看看 3 代的系统能进化或改良到什么程度。系统才是这个游戏真正的灵魂，衣服和装备都是浮云 一个加强版

很期待的作品 别的……暂时没想到

超期待《怪物猎人 3》的新作！如果 3000 也能玩的话那就是——啊！超期待的啊！

PSP 不出 除非 Capcom 脑残了。Wii 版先行，PSP 断后！

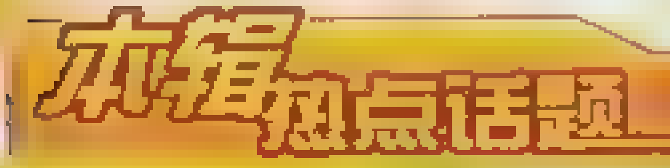
PSP 上的续作？《MHP》还能怎么强化呢？

出就肯定会玩。

啥也不说，现在存钱中！

linhaowei

《MH》是在 PSP 上成功的，Capcom 自然会继续在上面捞钱。

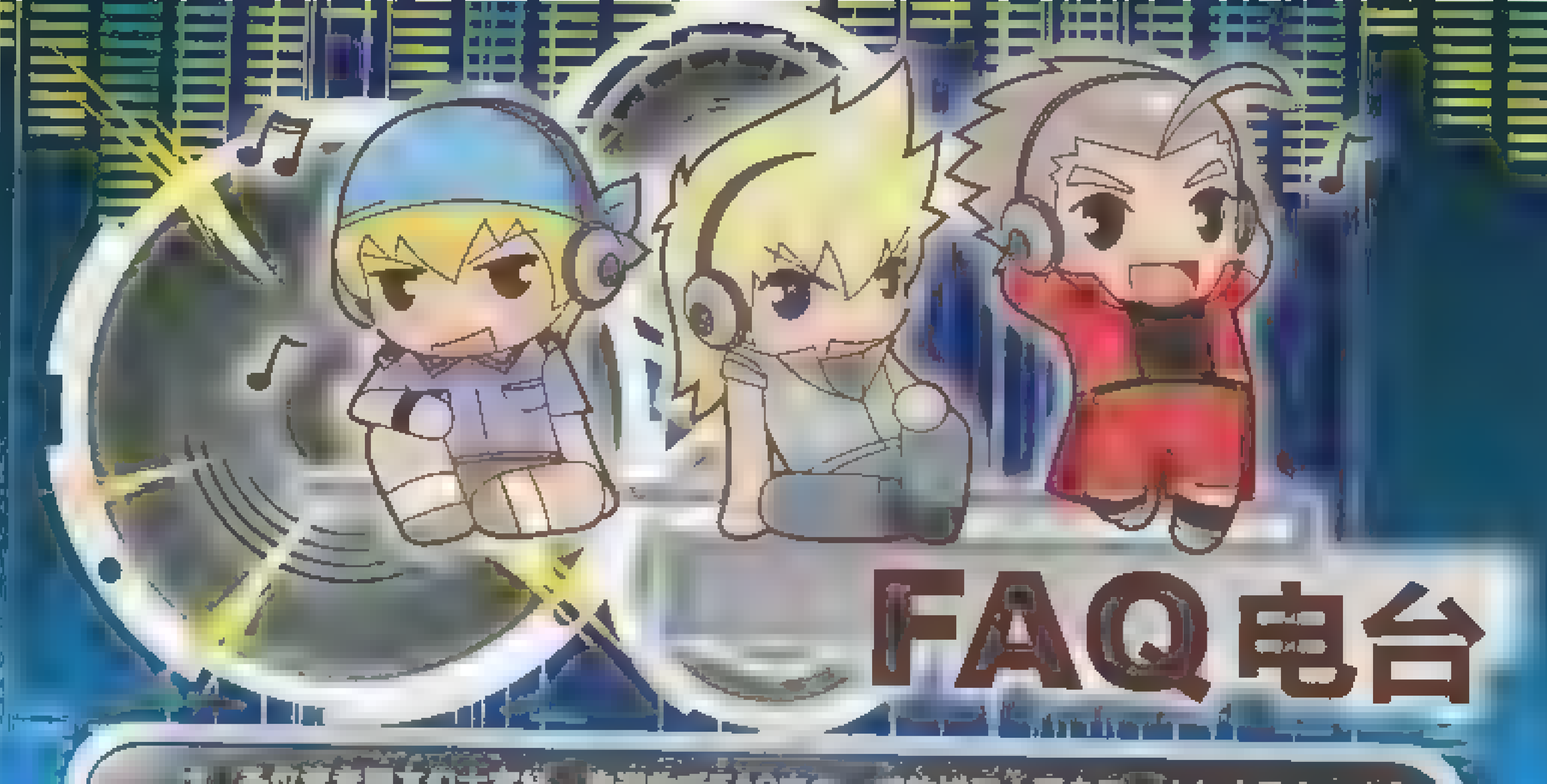


本辑热点话题之《GTA 唐人街战争》



《GTA》新作《唐人街战争》受到北美各媒体的广泛好评，著名游戏网站 Gamespot、IGN 都给出了 9.5 分的高评价。如今想必大家也都已玩到了，本辑，各位一起来聊聊这款推出在 NDS 上的《GTA》吧。

参与方式：请登陆 levelup 论坛（http://bbs.levelup.cn），在 2009 年 3 月 25 日发布在 PSP 讨论区和 NDS 讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。



嗨！各位读者朋友们大家好，欢迎收听FAQ电台。继软饼干大哥走后，宇轩也要离开这个大家庭了，此次便是宇轩最后一次同米格大哥主持《FAQ栏目》，这里也祝各位读者朋友学业有成，事事开心，好啦，下面就让我们来看看本期都有哪些问题吧。

米格：最近读者guoxc1013来信向米格提出一个点子，说如果PSP刷官方系统能使存档加密升级，那先刷成官方系统，再刷成M33系统，不就可以解决从3.71 M33刷到5.00 M33存档不能用的问题了吗？其实不论官方系统还是自制系统，都能够实现存档升级的功能，但是问题的关键并不是在于存档升级，而在于验证存档的合法性。在存档加密升级机制的第一个环节首先就是存档合法性验证，验证的基础就是看存档加密方式的版本是否与游戏本身所需固件版本匹配，匹配要求的合法存档才能进行存档升级。假如，某游戏本身自带固件升级包为2.71，也就是游戏要求固件版本高于2.71版才能运行，而PSP最初固件版本为4.01 M33，高于游戏要求的版本，这样创立的存档就是合法的，在升级5.00 M33自制固件后，只要运行游戏并重新保存存档，存档加密方式就会自动升级，今后都能够正常使用。但如果游戏自带固件升级包为4.01，而你的固件版本为3.71 M33，那么这样创立的存档，在之后固件升级为5.00 M33后就会因为不具备合法性无法读取。也就是说问题的关键并不在于你升级自制固件还是官方固件，而在于你建立存档时所使用的固件版本是否符合要求，所以你所提供的办法自然不能解决这个问题了。知道了问题的原因，大家恐怕都能认识到及时升级固件版本的重要性了吧。

米格：维尔来信向我们询问，说自己的PSP系统是5.00 M33-6，但是在XMB推一下开关键进入睡眠模式就会死机。不仅如此，小P再开机之后发现记忆棒容量由378MB变成了392MB，究竟是什么问题呢？首先如果待机后记忆棒剩余容量都会发生变化，很有可能是你安装了什么插件吧。米格建议你首先把PSP中的记忆棒取出，再待机试试，如果有问题，最好使用神电V8重新刷写一下系统。如果没有问题，那么问题的焦点就集中在记忆棒上了。记忆棒出现问题有两种可能，一种是因为里面存储了功能冲突的插件，建议把记忆棒根目录下的seplugins目录删掉看看，如果还是不行，那多半就是记忆棒兼容性不好，可能需要换一根记忆棒才能解决问题了。



青岛的玩家张宏给我们来信：我有个关于《光明力量 羽翼》的问题，听说只要满足一定条件，通关后前往飞空艇的休息室就会有特殊事件，可以告诉我具体条件是什么吗？

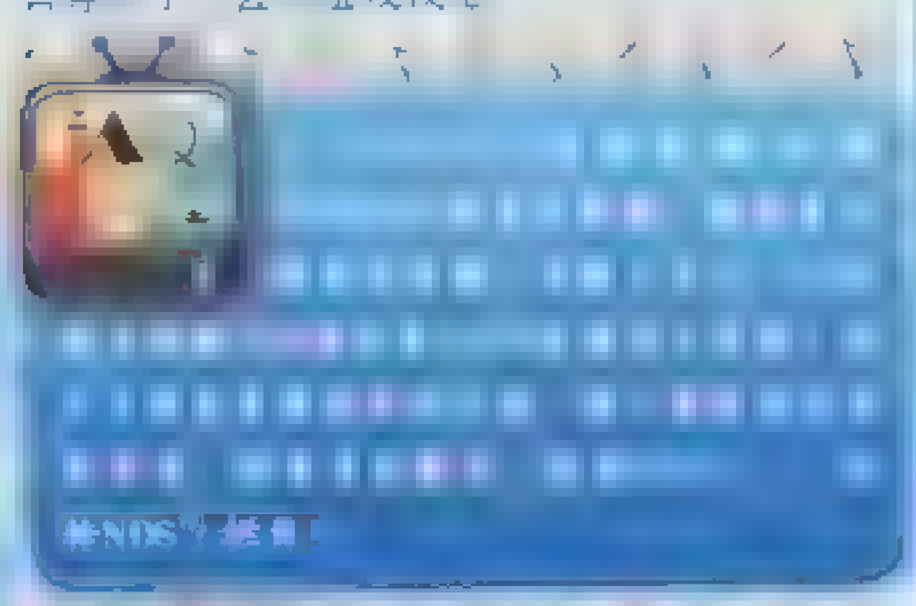
从第一章起玩家在飞□□的休息室内与同伴交谈就有机会触发各种小事件，只要触发到一定的次数，便能看到相关的特殊事件。具体需要触发的条件[illegible]，尤利亚斯[illegible]提述[illegible]格里[illegible]小事件各四次，巴[illegible]巴扎罗的[illegible]次[illegible]两次。

Levelup的网友ticsama来邮件问道《偶像大师SP》的故事模式中明明没有定下任何约定，早晨偶像却跟我说什么“之前的约定……”什么的，弄得人心惶惶，到底是怎么回事？这个问题[illegible]下，这[illegible]约是[illegible]与偶像[illegible]下的[illegible]不必担心。

泉州的刘[illegible]读者在来信中问到《真·三国无双 联合突袭》里的“黄色三连星”（张梁、张宝、张角）要怎么打？在那里总被他们围殴，想反击他们又飞在天上不下来，太郁闷了。这里强烈推荐刘读者用木属性的弓去和他们玩捉迷藏，本身弓就能对[illegible]成比较[illegible]再[illegible]其中[illegible]理他们[illegible]与对方[illegible]们已经[illegible]了[illegible]



无锡读者华煜的提问：不知道现在有没有什么关于iDSi的小道消息，能不能谈一下？还有，你们那现在有没有从前的《狩猎志》，我想从你们那邮购。目前关于DS没有任何官方消息，小道消息也没有。着急的话可以买NDS，现在的主机价格及相关的烧录卡、存储卡价格都已趋于合理，不着急当然也可以继续等下。目前杂志服务部还有《怪物猎人狩猎志vol.4》，需要的话联系吧，再往前的就没有了，去淘宝找找吧。

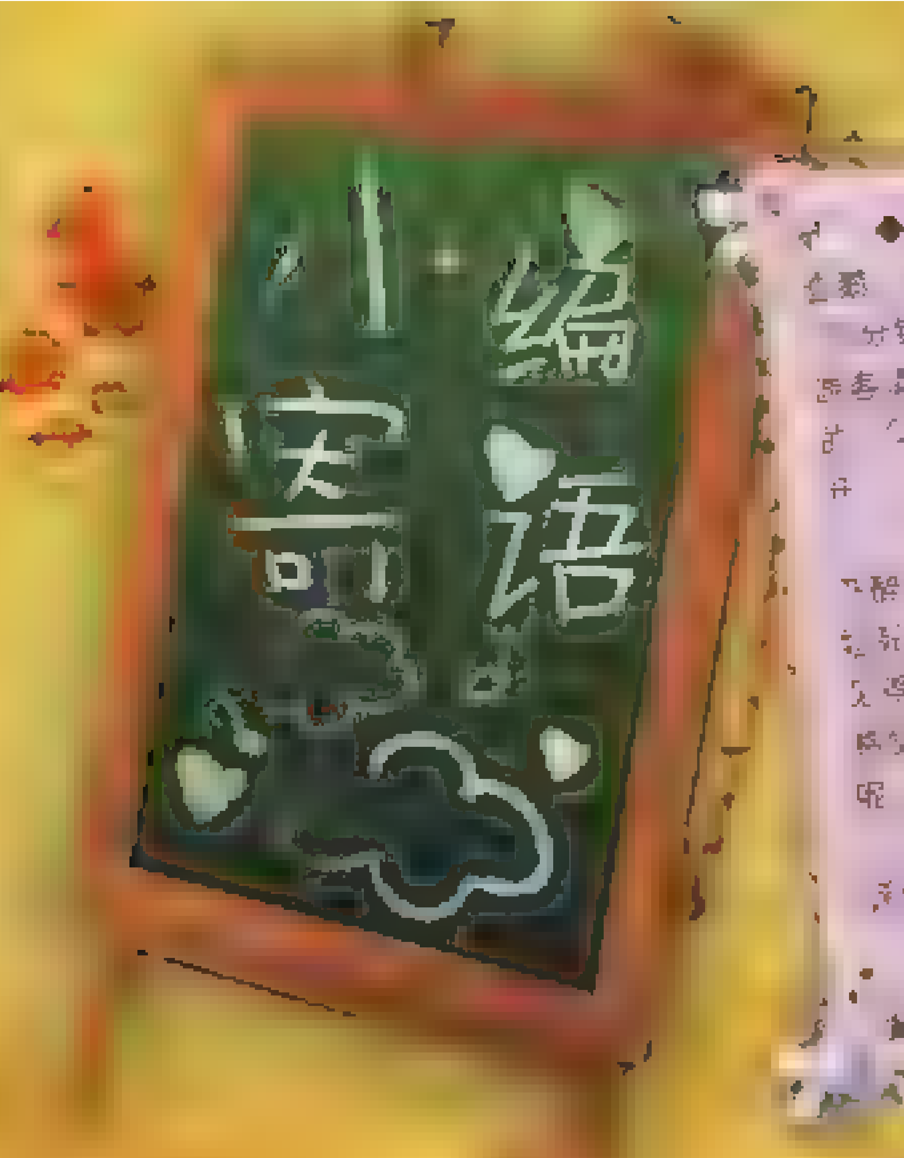


下面来看湖州读者小强的疑问，咨询两个PSP版《天诛4》的问题。为什么有时候能用手里剑忍杀敌人，有时候却不行？另外，游戏中地图全收集了会有什么奖励吗？敌人必须处于[illegible]或者[illegible]的忍者，我方才可以使用手里剑进行忍杀。至于第二个问题，答案是肯定的，地图全收集后会得到力丸和秘女[illegible]并且使用[illegible]不会损坏。



最后是河北的刘[illegible]读者来信《MHP2G》中神龙苔和尖锐的喙怎么获得？还有就是用太刀打钢龙时应装备什么技能好？神龙苔可以在讨伐[illegible]龙的任务中得到，另外在农场里花1000x1500点的雪山猎场里也有一定几率获得。[illegible]只有在讨伐下位[illegible]上位[illegible]将其[illegible]破坏后才能获得。用太刀打钢龙的话，提高攻击[illegible]的斩味水平+1和[illegible]都是不错的选择，而防御技能方面建议新手[illegible]风压无效。

在一起的时间总是很短暂的，FAQ电台播报[illegible]，不好意思，大家朋友们，我们下期[illegible]了，希望也玩得[illegible]愉快！



伊娃

◆……一……看……
……前直的……
……

●……
……女要不是……
……也不……
……看看的……

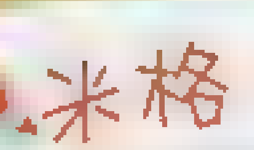
★美剧《绯闻女孩》第二季恶补中……

宇轩

▲……
……
▲……
……大家在看这期时就都能……
……
▲……
▲……第……条小编寄语是用来怀念曾经的……
……能够再这样叫一声……
▲……我在此发誓……



◆……做饭……
……
……
……的……
◆……
明明没人搭理……
面上作疯狂状颤抖……
是要逼我弃旧换新了。



米格

★最近DS Ware又上线……
看着自己仅剩的……点数……
该选哪个好……
天借点数的时候了
■最近深圳的天气好像和天气……
预报作对一样……
……
……
最终还是经不起折腾……
要看病……的……
◆接上一条……看病的时候……
节病毒最猖獗……米格也提醒大家……
时……别忘记……
于未然才是最重要的……

紫枫

◆……
……人生不如意事十有八九……
……总有些异想……
目标……凡事总是这样……越怕什么就越来什么……既然已经来了……与其……为什么这种事情会发生在我身上……不如多考虑……如何处理……也不能……
◆……
……
……更年期的男人之通病……
……
……个月总有那么几天的……别放在心……

LIKY

◆最近重温中文版的《[illegible]》对[illegible]的剧情和角色的对话有了更深的体会，[illegible]是一款优秀之作

◆学车终于进入到桩[illegible]阶段，为了应[illegible]不久后的[illegible]最近都是在反复练[illegible]倒桩，我也深切地体会到[illegible]教育的[illegible]大，因为教练教给我的主要点[illegible]全是[illegible]比如车[illegible]开[illegible]某个[illegible]个车，车窗上没有那个商标了，我要倒个车位也没样子[illegible]断了[illegible]教练[illegible]一句[illegible]

雷伊

■早上上班的时候经过楼下的牙科医[illegible]人满为患[illegible]牙病前去治疗[illegible]队挂号，便已经要到下午3点[illegible]多才能看上病。健康的身体[illegible]要是碰上点小毛小病，上个医院排队挂号都[illegible]

■[illegible]个家伙在去到新的环境后[illegible]

马修

★[illegible]一位一路[illegible]

★[illegible]完《口袋[illegible]》后[illegible]看一《我的[illegible]》悲壮和[illegible]中国[illegible]

★[illegible]《掌机王SP》后，发现NDSL[illegible]公司都[illegible]没有意外的话[illegible]就像前年我那[illegible]NDS主机后[illegible]好吧，既然这样我还就[illegible]

★[illegible]一个星期，终于受不了了，买了NDSL[illegible]这台NDSL在我拉转椅时，出现在了椅子的[illegible]宿命[illegible]

雷先知

[illegible]《[illegible]》[illegible]《Run, [illegible] Run》[illegible]支持者。其中《Run, [illegible]》[illegible]表达部动画的音乐特色的，推荐一试

羽纹

★[illegible]《[illegible]》比较可笑的是其中还[illegible]《[illegible]演义》的桥段，那[illegible]

★[illegible]过看过更新预告后[illegible]了（笑）。

★[illegible]

洋葱

◆[illegible]《[illegible]》[illegible]

◆[illegible]《偶像大[illegible]》[illegible]

◆《[illegible]BA AHA》《[illegible]》[illegible]

乌冬

★[illegible]说实话还真有点不舍[illegible]因为即将搬去的宿舍离公司[illegible]以后就不能睡那[illegible]像我这种睡眠体质的人，要[illegible]还真不是件容易的事

★最近又[illegible]

院月

★我[illegible]不过并不精通此道[illegible]既香气芬芳又浓郁[illegible]香和甜腻香混在一起[illegible]但总觉得有那么股子怪味，具体怪[illegible]在哪又说不清楚。

★某相声段子总结了一下任何行[illegible]消费者买衔，做得[illegible]



生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

高宏飞 昵称：小飞仔

性别 男 年龄 16
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏 《怪物猎人》《合金弹头》、《高达对高达》
地址 广东省广州市番禺区大石街丽水湾丽涛居2梯202室
邮编：511430 QQ：798215444 电话：13611477216
想说的话：玩《MHP2G》的加我QQ吧！



胡间哲 昵称：嫩猪

性别 女 年龄 18
拥有掌机 NDSL、PSP
喜欢的游戏：《乐克乐克》、《任天狗》、《应援团》
地址 浙江省温州市鹿城区望江西路月湖小区12幢502室
邮编 325000 QQ：274348164
Email：profile1007@163.com 电话 88352662
想说的话 虽然游戏技术不怎么样，但希望温州能开个天下聚会嘛。

方耀星 昵称：freedom

性别：男 年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《高达》、《怪物猎人》、《洛克人》
地址：广西省钦州市钦南区钦州市第二中学
邮编 535000 QQ 1029775827
想说的话 想交朋友请写信来，来者不拒，来信必回。

肖航 昵称：小贝一族

性别：男 年龄 14
拥有掌机 PSP
喜欢的游戏 《口袋妖怪》
地址：福建省福州市仓山区闽江大道122号莫朱小区7-504
邮编 350002 QQ：278484116 电话 0591-83740080
想说的话：希望有PSP老手加我QQ。

蓝力潮

性别 男 年龄 17
拥有掌机：无
喜欢的游戏 《口袋妖怪》、《勇者斗恶龙》
地址 广西省博白县王力中学高0712班
邮编 537600
想说的话：梦想是成为《口袋妖怪》大师。

郑圣坤 昵称：带灵魂漫步

性别：男 年龄：19
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《啪嗒砰》、《战神》、《塞尔达》
地址 安徽省芜湖市经济开发区奇瑞汽车股份有限公司涂装一车间12线面漆2班
邮编 241000 QQ：724953167 电话：15855997282
想说的话 看到这个世界的人，也左右着这个世界。

邱晨 昵称：红莲之眼

性别：男 年龄 17
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》
地址：辽宁省沈阳市铁西区北一东路31号1-3-1
邮编 110025 QQ：875055469
Email：tabash@qq.com 电话 13940140137
想说的话 喜欢《口袋妖怪》收藏的朋友们和我联系吧。

雷运迁 昵称：虫子

性别 男 年龄 20
拥有掌机 GB、GBA、PSP
喜欢的游戏 《口袋妖怪》、《洛克人》
地址 广西省南宁市新兴邮政营业处
邮编：530200 QQ 361059627 电话 13471023775
想说的话：让掌机普及全世界，让更多的人听到游戏者的心声。

朱海钟 昵称：卢卡里奥

性别 男 年龄：14
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《火影忍者》
地址 广东省汕头市金平区
QQ [illegible]
想说的话：想交流就加我。

杨千 · 昵称 Jack

性别 男　　年龄 12
拥有掌机 PSP
喜欢的游戏 《怪物猎人》、《高达》
地址 上海市虹口区广中路568号1902室
邮编 200083　　QQ 1031695850
电话 13601823826
想说的话：喜欢《高达》和《怪物猎人》的加QQ。

王[illegible] 昵称 [illegible]

性别 男　　年龄 16
拥有掌机 GB
喜欢的游戏 《口袋妖怪》
地址 江西省杭州市临[illegible]区抚州一中高三（16）班
邮编 344000　　QQ 1040438637
Email 1040438637@qq.com　电话 0794—8279126
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

黎伟滨　昵称：小铁

性别：男　　年龄 23
拥有掌机：GBA、NDS、PSP
喜欢的游戏：《机战A》、《KOF98》
地址：广东省佛山市南海区桂澜路东怡花园四区1座506
邮编 258200　　QQ 532630161
Email：gutieshanmk2@126.com　电话 15899591792
想说的话：当初玩《机战》只是为了高达，现在它让我接触了更多机器人动漫作品。

周[illegible]　昵称 Hua

性别 男　　年龄 22
拥有掌机 无
喜欢的游戏 《怪物猎人》《口袋妖怪》
地址 福建省福州市仓山区上[illegible]路[illegible]庭新天地25栋803室
邮编：350007　　QQ：330283331
Email：330283331@163.com
想说的话：希望用自己的工资买一台属于自己的掌机。

郭[illegible]　昵称：红魔老G

性别 男　　年龄 18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏 《怪物猎人》、《FIFA》
地址 辽宁省盘锦市兴隆台盘锦市高级中学
邮编 124000　　QQ：906461677
想说的话：沉默已不是金，拿出你的热情吧。

[illegible]告伦　昵称 伦

性别 男　　年龄 15
拥有掌机 NDSL
喜欢的游戏 《口袋妖怪》
地址 广东省广州市海珠区同福西路天桥巷2号
邮编 510235　　QQ：545394460
电话 84397249
想说的话：《掌机王SP》与《口袋玩家》超好看啊。

李[illegible]　昵称 panda

性别 男　　年龄 17
拥有掌机 、NDSL、PSP
喜欢的游戏 RPG ACT
地址 江苏省无锡市滨湖区太湖新城820号2304
邮编：214000　QQ：470266864　电话：85857108
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

[illegible]

性别 男　　年龄 17
拥有掌机 NDSL
喜欢的游戏 ACT
地址：广东省汕头市金平区杏花路9号后座210
邮编 515021　　QQ：609121094
Email：609121094@qq.com　电话：0754—88208476
想说的话：欢迎加我QQ。

金永鑫　昵称：大头

性别：男　　年龄 20
拥有掌机 NDS
喜欢的游戏：《雷顿》、《怪物猎人》
地址 吉林省吉林市龙潭区吉化一中高三（十二）班
邮编 132022　QQ：23582406　电话 13843248150
Email lovemyself225@yahoo.com.cn
想说的话 高二好黑暗……

[illegible]

性别 男　　年龄 17
拥有掌机 NDSL
喜欢的游戏 《口袋妖怪》、《火焰之纹章》
地址 福建省平潭县潭城镇西湖庄231号
邮编 350400　　QQ 316935921
Email 316935921@qq.com　电话 24396689
想说的话 虽然上高中了，但《掌机王SP》仍然要新跟进中……

[illegible]宏宇　昵称：seta

性别 男　　年龄：21
拥有掌机 NDSL
喜欢的游戏 《塞尔达传说》、《恶魔城》
地址 广西省南宁市西乡塘秀灵路37号广西工业职业技术学院数控0734班
邮编 530001　　QQ：151734054
Email ghnseta@163.com
想说的话：各位掌机玩友多多来交流吧。

黄锦钰　昵称：口袋包子

性别 男　　年龄 13
拥有掌机：GBC、GBA SP、NDSL
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《口袋妖怪》
地址 广西省南宁市青秀区黄华路半山丽苑北区T1栋102号
邮编 530000　　QQ：454280605
Email 454280605@qq.com　电话 2086911
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

掌机王自由谈

栏目主持

本辑收录的两篇稿件都和游戏相关，而且都是发售有一段时间的作品。第一篇关于《被剥夺的刻印》，第二篇则是作者从《传说》新玩家角度来抒发对这个系列的喜爱。“掌机王自由谈”栏目面向所有读者征稿，欢迎大家踊跃投稿。当然，玩过游戏后也不要忘记投稿“玩家点评”哦。

被“月下”剥夺了的《恶魔城》？

一转眼，“《恶魔城》系列”的最新作《恶魔城 被剥夺的刻印》（以下简称《刻印》），也快发售了半年。想必很多玩家也都经历了一番冒险后，将游戏中那一段段精彩的冒险作为了美好的回忆。而这期间，来自各种不同的声音，或褒或贬的评价也非常多。本辑我们将一篇游戏发售后不久的稿子刊登出来，一起来回味下这作《被剥夺的刻印》。

文 古梓



《恶魔城 被剥夺的刻印》推出后，对该作魂牵梦萦的笔者还没有来得及细细品味游戏带来的感动之时，耳边最前便充斥了一些不满甚至是“渣作”的评语。这其中有的把《刻印》拿来和PS上的经典之作《恶魔城 月下夜想曲》（以下简称《月下》）比较，并且十分肯定地得出了本作是垃圾的人，也有因为抱怨难度太高玩不过去而破口大骂的人，更有甚者开始质问起《刻印》是否超越了《月下》。

对此笔者很是疑惑，诚然《月下》开创了“《恶魔城》系列”的一个新的方向，有其绝对无法抹灭的经典地位，但我们需要每出一作就拿来和它作比较吗？比较了又能怎样？游戏是用来玩用来体会，而不是拿来攀比从而彰显自我品味的道具。还好，友人常说笔者的脑袋是金刚石做的，尤其固执，因为笔者始终坚持一个观点——玩自己的游戏，让别人说去吧。在经历了全模式通关后，笔者总算是基本了解了本作的方方面面，这也才有了此文。说起来，[illegible]的游戏方式，无非是三个方面：打怪、练级、刷装备——怎么那么像网游的固有模式啊？

打怪不重要，重要的是怎么打

怪物可以说一直都是《恶魔城》的重点，玩家在游戏中要做的就是打倒一个又一个妨碍你前进的怪物，最终走到终点。虽然系列一直都存在着很多形形色色的怪物，不过严格来分也就两类，一类是杂兵，另外一类则是BOSS（此乃废话）。以前的《恶魔城》因为主角动作过于僵硬，自然要求玩家必须具备相当的操作水平，否则一个失误可能就会导致无法挽回的结果。这其中最著名的应该就是《血之轮回》，其难度即使现在看来也是令人十分汗颜的。到了《月下》，主角的动作流畅了，打击敏捷了，结果杂兵虽然多，但却让人感觉并不难打，就算进入了传说中的“逆城”也不见得会威胁到生命，最多也就是“逆城”中的某些巨型BOSS比较具备挑战性而已。随后的系列发展，似乎一直都没有摆脱这个设定，以至于很多从《月下》走过来的玩家开始习惯了这种单纯追求爽快割草杀敌的游戏模式。

结果是显而易见的，NDS的上一作《迷宫画廊》中，无论是杂兵还是BOSS的设计突然间难倒了很多人，为什么就这么难呢？原因只有一个，因为过分惯性思维导致了操作单一，而这种情况到了《刻印》越发变本加厉起来。笔者这里不妨提一个问题，如何才能设计出让玩家举步维艰的杂兵来？单纯地提高杂兵攻防数值当然是一个最为省时省力的方法，不过这样的设计未免太缺乏技术含量了。让战斗难度提升的关键并非是敌人的强度，而是敌人兵种的搭配。回顾以前掌机上的几作，你会发现敌人基本都是固守在一块比较小的区域，你踏入了“禁区”它们才会发动攻击，而且同时对你进行攻击的敌人并不多，加之行动模式比较好掌握，所以打起来并不是很困难。不过《刻印》可以说是反其道而行之，在本作中同一块区域中出现的敌人相当多，而且是从上到下从左到右几乎全方位封杀型，真可谓有广度有深度还向两边延伸。加之它们有的行动模式相当多变，在这样的组合之下，你想通过都难，就别提什么无伤了。

有人也许会说，笔者上面这些话不过是空谈，因为他们在游戏中体会到的真正难处是根本就打不动敌人，单发攻击力小，双手刻印发动又消耗红心量太大，打也不是不打也不是。那么笔者不得不说，这其实是一个认识上的误区。首先，本作的刻印系统之精妙在于有节奏地左右手刻印交替使用提升攻击频率，像以前那样靠单发刻印一次一次磨敌人的HP，那么你还没磨完眼前这个敌人就已经被好几个杂兵包围了，这就等于是强迫你必须熟悉各种攻击刻印的节奏，从而有效地发动左右手交替攻击。其次，无论什么攻击都会消耗MP，MP只有在不攻击的情况下才会回复，这就要求我们必须保证每一次攻击的有效性，以前那种乱发一通的方式肯定也是行不通的。最后，也是最为关键的一点，那就是掌握敌人的耐性属性和弱点属性，只有这样才能让攻击事半功倍。

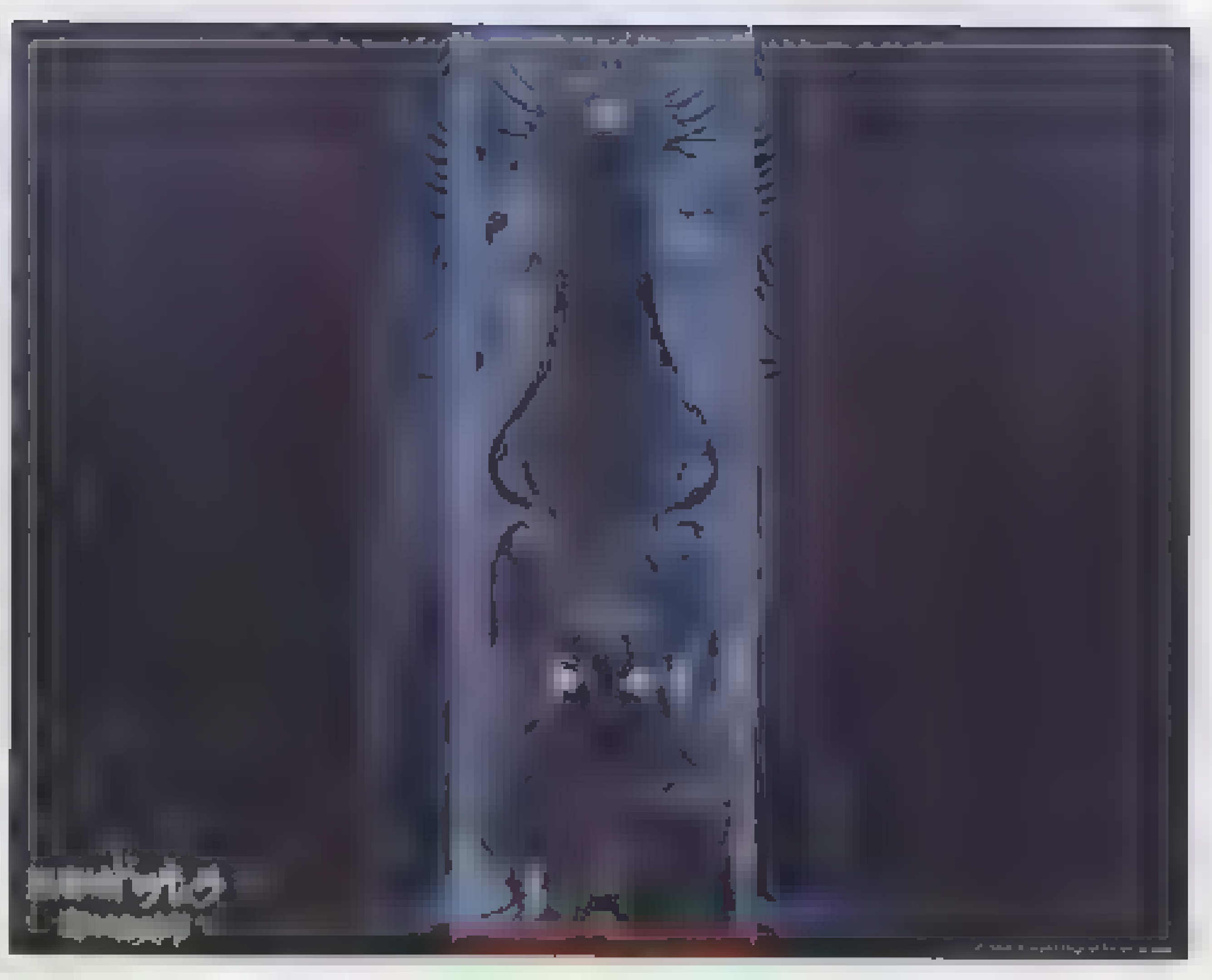
在游戏中，属性不再局限于魔法类别，本作



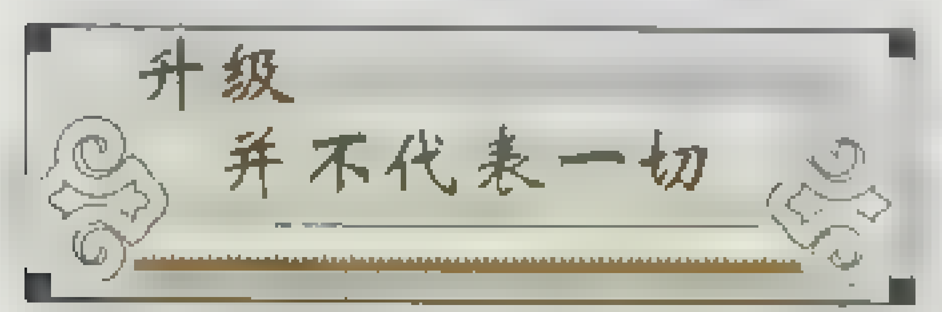
甚至连武器刻印都作了属性设定，这些刻印的数值已经代表不了一切。笔者举个例子，你用一把看似攻击力很高的锤子去打某蜘蛛女，结果伤害值竟显得可怜，但用剑的刻印却可以一招将其秒杀，这就是耐性属性和弱点属性的运用。游戏中会专门设计自由切换一套刻印装备的操作，也是为了让玩家可以及时根据眼前敌人的不同更换战斗方式，否则只是一味地强攻割草，索然无味不说，也没有任何的成就感可言。

和恐怖的杂兵相比，貌似《刻印》的BOSS设计得更加离谱，高HP高攻高防（简称三高），只要一不留神，他却可以一两招就将你搞倒。其实笔者在迎接战的时候也感觉很闹心，甚至都

开始怀疑IGA是不是故意在用该游戏耍我们。不过经历了N次失败挫折后方恍然大悟，本作的BOSS严格意义上讲，比起前一作《迷宫画廊》的BOSS要好打得多。是，三高BOSS的确很难，但智商超低的它们也不过是一只纸老虎而已，对付BOSS的心得只有一个，那就是胆大心细。之前我们要有被BOSS干掉几次的觉悟，利用这几次的死来换取对BOSS行动模式的了解。只要你摸透了它们的行动规律就会发现“世界竟然如此之奇妙”，几乎每一个

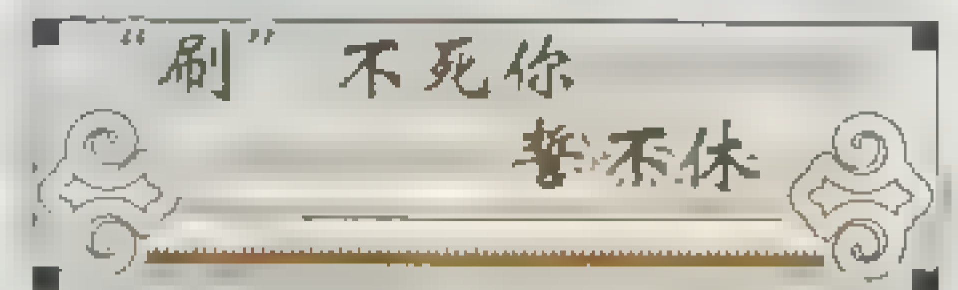


BOSS在其发动攻击前都会有一些小动作，这等于是告诉你它们准备发动什么攻击，从哪里攻击。明白了这些，BOSS就等于是一头不会转向的蛮牛，耗都耗死它，还哪来的什么难度可言？



《月下》引入的升级系统，平心而论是相当照顾新人玩家的一种做法。等级一高便可以目空一切，管你怎么攻击，我都不需要躲闪，反正硬扛下来也没伤多少HP，这种情况之下，战斗可以说是舒心惬意得很。不过等级系统也有其绝对的弊端存在，那就是对于不喜欢练级的玩家而言，某些敌人会成为难以攻破的堡垒。记得当年某漫画中有一段十分经典的对白正好说明了这个问题，一方是“你绝对无法攻击到我”，而另一方则是“就算你能打到我也无法伤到我”，这无非就是一场近乎无止尽的消耗战。而且过分强调等级也会导致玩法的千篇一律，爽是挺爽，但会越来越没感觉，游戏就是要适时地给予玩家一些挑战才叫好玩嘛。

《刻印》在这方面做得相当不错，等级只是一种辅助手段并非绝对需要之物。为此笔者曾经尝试过开直接升满角色等级的金手指，接着以为肯定能够肆无忌惮地乱闯一通，却根本没感觉到等级带来难度的减弱（主要是因为升级所加的能力数值实在太惨不忍睹了），结果你该躲闪的还是得躲，该装孙子的还是得装。关键还是我上面说的“怎么打”的问题，等级一浮云化，玩家就没有了一直以来培养的那种依赖，这才能研究出更多的打法。例如不要命的自残秒杀法，看似无耻其实很无奈的飞空落雷法（别说，装了翅膀刻印加雷击刻印后，通隐藏迷宫“大钟乳洞”还是比较简单的，就是耗时长了点）。掌握了方法后，只要够细心，HARD 1级模式也就那么回事，咱全当是玩FC版《恶魔城》还不成？

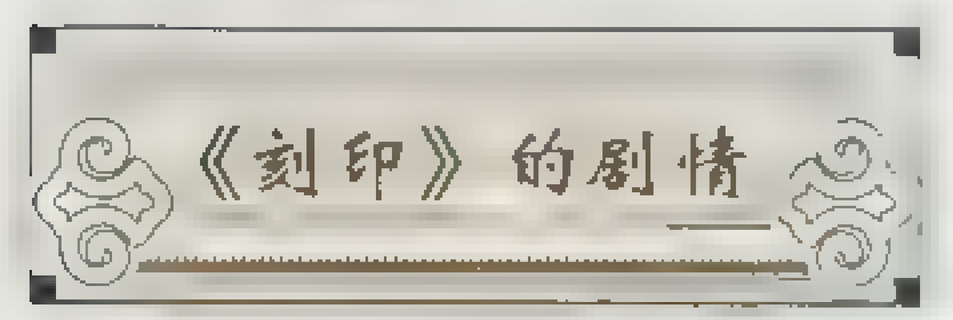


说实话，笔者并不是很喜欢“刷”这个字眼，总觉得是一种变相增加玩家游戏时间的手段而已。继《迷宫画廊》的“接任务拿奖品”之后，《刻印》的任务系统可谓是青出于蓝而胜于蓝。12个村民，各自有各自不同的需求，你只有满足了他们才能让他们满足自己。当然，你可以完全无视，不就是没啥自救物品吗，不就是没啥自保装备吗，这算什么？对于达人玩家而言，这的确不算什么，不过对于一般新手来说，这些可都是关键时刻的救命稻草。笔者这里不妨再举个例子，你要买到好的装备让角色不至于被“一摸即死”，那么就赶紧满世界搜乱铁石银石金刚石给某铁匠吧；要在战斗中能够多拯救几次失误，那就得收集药品收集料理素材；要得到特殊的饰品，就必须到处拣宝石（宝石是这么好拣的吗）；到最后什么都有了，却发现没钱买那岂不是很可笑？所以偶尔帮帮某报社记者拍些鬼怪照片赚点外快，也是相当不错的。

除了以上这些，村民的要求之五花八门有时候简直让人无语。什么抓猫啦、抓老鼠啦，拔迷糊草，这些还算是小事，杀二十只乌鸦这种差

事也要干——要知道，本作的乌鸦之烦人和变态是出了名的，一个不小心不是你杀它而是它们灭了你都是相当正常的事情。

这里有一点还是需要重点说明一下，本作严格来说并不存在什么逆天的武器和装备，所以你要像《月下》那样，刷到一把“无限真空刃”便可以神佛无惧、拿了把法杖加老妈盾牌就可以连他爹都不放在眼中、甚至于刷钱买个无限使用消耗品的饰品然后一路“父亲威光”到底，这些你想都别想，就算是《晓月圆舞曲》那种逆天到近乎BUG级别的混沌戒指也没有。IGA在本作追求的一种游戏上的平衡性，可见一斑。



《刻印》的剧情

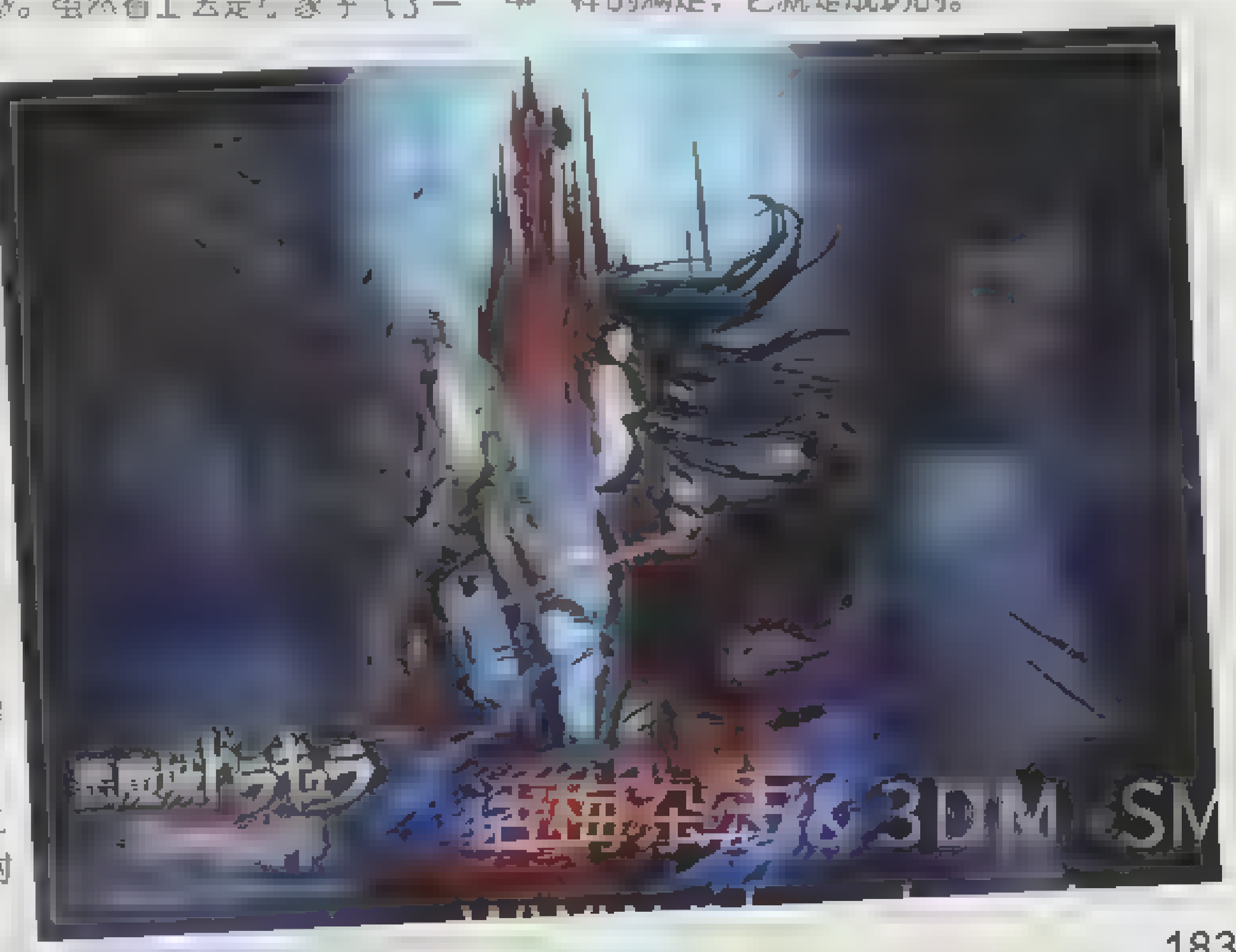
行文到此，笔者不得不提一下本作的剧情。似乎在很多玩家眼中，动作游戏根本就不需要剧情，《恶魔城》也不需要剧情。不过在剧情派的笔者心目中，《恶魔城》的剧情却一直是最令我关注的一个部分。就拿当年的《月下》来说吧，它最吸引我的地方就是剧情。无论是没有达成条件直接杀死理希特后他所吐露出的“渴望追求再一次厮杀”的无奈，还是主角阿鲁卡多面对父亲时的哭诉“不要再让母亲受苦了”、“母亲她永远都深爱着您”都是那么的令笔者为之动容，让笔者内心为之震撼。

再看《刻印》，没有了吸血鬼猎人贝尔蒙特家族的爱恨情仇，没有了吸血鬼伯爵德拉古拉毁灭世界的野心，有的居然是一对不具备任何血缘关系的兄妹间的情感。虽然看上去是小家子气了一点，但是同样令人感受到了深刻的情感层面的冲击。

作为女主角夏诺娅的师兄，阿不思从一开始就知道刻印“多米纳斯”（该词原意为dominus，在拉丁语中意为“上帝”，不过这里笔者还是觉得音译比较合适）的真正价值。让“多米纳斯”附身的人，最后只能奉献出自己的灵魂，就算这么做真的可以消灭德拉古拉，可阿不思也不愿意看见夏诺娅死去。所以他才千方百计地想代替夏诺娅，虽然最后还是失败了，夏诺娅更被“多米纳斯”夺走了自己的记忆和情感。面对着毫无感情的夏诺娅的质疑，只剩下丝毫灵魂依附在刻印中的阿不思仍旧无怨无悔。他知道，这是身为兄长的责任，他更从来不奢求夏诺娅能够理解他的感情，只是近乎乞求般地希望夏诺娅永远都不要发动刻印“多米纳斯”。

失去了记忆和感情，失去了本来应该信任的恩师，对于夏诺娅而言，现在的她整个人都“空空如也”，然而就算如此，她还是希望自己能做点什么，所以她毅然踏入恶魔城，为的是以“斩魔之剑”的身分消灭德拉古拉。最后她违背了誓言，还是打算牺牲自己的一切来换取战斗的最后胜利。然而令她大吃一惊的是，她并没有死，“多米纳斯”需要的只是一个人的灵魂，阿不思留在夏诺娅体内的灵魂残片代替了她。“从今天开始，我就是你的兄长。”在无穷无尽黑暗中隐藏着的是光明，是曾经被剥夺了的记忆和情感，那一刻她终于明白了阿不思的内心，可惜的是一切都来得太晚了。当失去了所有的时候才懂得珍惜；当快要绝望的时候才明白希望的可贵，面对兄长最后的请求，夏诺娅满脸泪水却硬是露出了微笑的面容，那一刻，真的极其感人。

有时候笔者就一直在想，到底《恶魔城》带给了我们什么？华美虚幻的宫殿，赏心悦目的感官刺激，还是足以触动心弦的优秀乐曲，亦或者是即使通关后仍旧挥之不去的情感上的冲击，也许都有，也许都没有，但哪怕你只是得到了其中一样的满足，它就是成功的。



我与《传说》的那份牵绊

文 丹妮



怀念着GB、GBC时代的青涩，走过了GBA时代的精彩，如今NDSL掌机也已伴随我走过了两年的时光。每当回忆自己与掌机游戏一起度过的每个难忘的日日夜夜，我都会露出最会心的微笑。《口袋妖怪》、《牧场物语》、《星之卡比》、《传说斯塔菲》、《耀西岛》、《陆行鸟》……属于我的游戏生活在我爱的她们的陪伴下一直都过得安宁又幸福。

打破这份平静的，是她——《无瑕传说》迟来的脚步。

在我看到她的片头动画的时候，我就知道她定会是一个不平凡的存在。优秀的3D画面、经典的人物设定、生动的语言配音、完美的战斗系统……让我惊叹的还有她的剧情：来自前世的美丽羁绊，在现世谱写下了一段动人的传说，整个故事都洋溢着纯真的爱与无瑕的友情，诠释着少年单纯的心。我被她的故事情节深深的吸引，从此，我的日记里每天都出现着“无瑕传说”的名字。

当故事走到天空城揭开真相的情节时，我哭了，那是我第一次为一个游戏的剧情落泪。还记得通关是在夜里，黑暗的环境，安静的夜，望着NDSL中分别的伙伴，我的眼泪止不住地流……当《无瑕传说》二周目也通关时，我竟一时失意。

通关过很多游戏，每一次通关都是快乐与征服的感觉，但《无瑕传说》不是，一通关，我就有了一种失意的落寞，什么也不想再做，什么也不想再玩，仿佛整个灵魂都留在了其中。也许《无瑕传说》并没有完美到这种境界，也有好多缺点，不过，当你真正爱上一个游戏的时候，这些都无所谓了。

可是，我认识她实在是太晚了，此后不久，就迎来了《心灵传说》的诞生。我了解“《传说》系列”竟是在这么久之后……相识恨晚，成为了我对《传说》的感觉。但是，我并没有因为没能早些认识她就放下这份依恋的感情，我为她写诗，为她写剧情赏析，为她写技能攻略，为她写介绍说明……因为《无瑕传说》，我也结识了很多新的朋友。

《无瑕传说》作为“《传说》系列”的一员，免不了被大家拿去与历代《传说》做比较，再加上登陆NDS的第一作《风雨传说》并没有得到大多数《传说》玩家的认同，作为第二作的《无瑕传说》更是承受了不小的压力。没有平等的对比标准让她受到了好多不公平的批评，关于画面，关于容量……一些本是NDS机能所限的问题也被一些资深玩家归咎到《无瑕传说》身上。在网络上为她打抱不平的同时，我也很心疼她。如果“传说”二字没有写进她的名字，她是否就不会受到来自历代《传说》不公平的比较了？我曾一度宁愿她不是《传说》。

登陆NDS的第三作《心灵传说》，从诞生起就受到了大家的一致好评。虽然心中有种淡淡的失落，但我真的很欣慰，因为我相信，每一次的超越，都少不了前面的铺路，以后的《传说》会超越今天的故事也是我们的期待。

到今天，我已为《无瑕传说》写下了21篇文章，也为她写了人物传记风格的剧情小说——《纯真的牵绊》。现在，我真心地为《无瑕传说》能作为《传说》的一员感到骄傲，因为我看到每一部《传说》的作品都是那样的优秀。因为《无瑕传说》，我已爱上了整个“《传说》系列”，只是其他平台上的《传说》作品我暂时还没有办法去体会，高考过后，我定会去弥补这份“相识恨晚”的遗憾！

《传说》，感谢能与你相遇。





虫师　天降之里

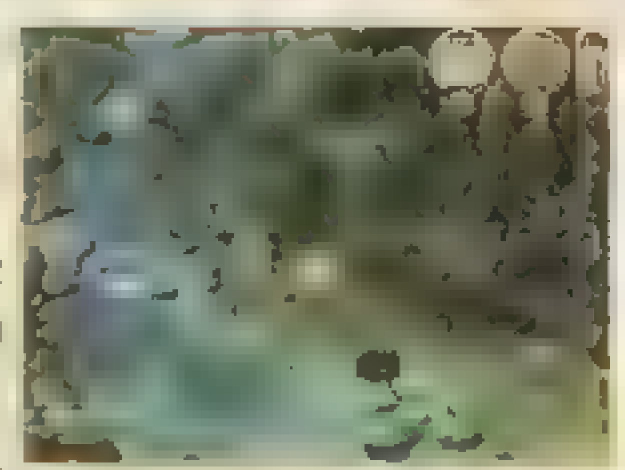
◆MMV◆AVG

评论人：HYHZ　评分：6

本作是《虫师》的第一款游戏。总体来看其设定非常符合原著。

同原作一样，音乐是本作的一大亮点，从主菜单到背景音乐听起来都非常舒心，很大程度上增强了代入感，让玩家很容易找到看动画时的感觉。音效和场景配合很到位，踩在雪地与土地上声音都会有不同，但配音方面不知道厂商到底有没有诚意，本来NPC们全不说话也就算了，可动画版主角一出场就来了个全程语音。感觉很是别扭。

剧情方面，总流程长度明显过短。悬疑方面欠些火候，剧情以解谜为主却忽略了此类游戏重点的调查部分。而且剧情发展过快，事件在铺垫不足的情况下略显突兀。另外，动画版主角的登场，不得不说是本作的一个败笔。银古不但在语音的配合下大抢其他设定的风头，而且还来回指挥着玩家调查。一下子把游戏的代入感搅得稀里哗啦。一个属于玩家自己的虫师世界很讽刺地被《虫师》的主角打乱了……



其他方面的设定有好有坏。全手写的输入非常贴心，自己给各种虫写备注、注名称都很有意思，但对手写输入的识别让人摸不到头脑，识别正确的几率非常低，而且捕虫之……，经常有改好几遍都不正确的情况发生，很让人心烦。游戏的画面不错，风景相当优美，但3D人物和虫做得……。NPC对白过于单调，有些村民任务也比较单调，奖励……没什么用。通关后，……书库的进入方法有些不便，夹杂在……，……很多，但发现偏难。

总的来说，本作瑕瑜互见，推荐给《虫师》的FANS和喜欢……游戏的玩家，……通关，才能体验到一个舒畅自然的虫师世界。

PSP　真·三国无双 联合突袭

◆Koei ◆ACT

评论人：Fantasize　评分：8



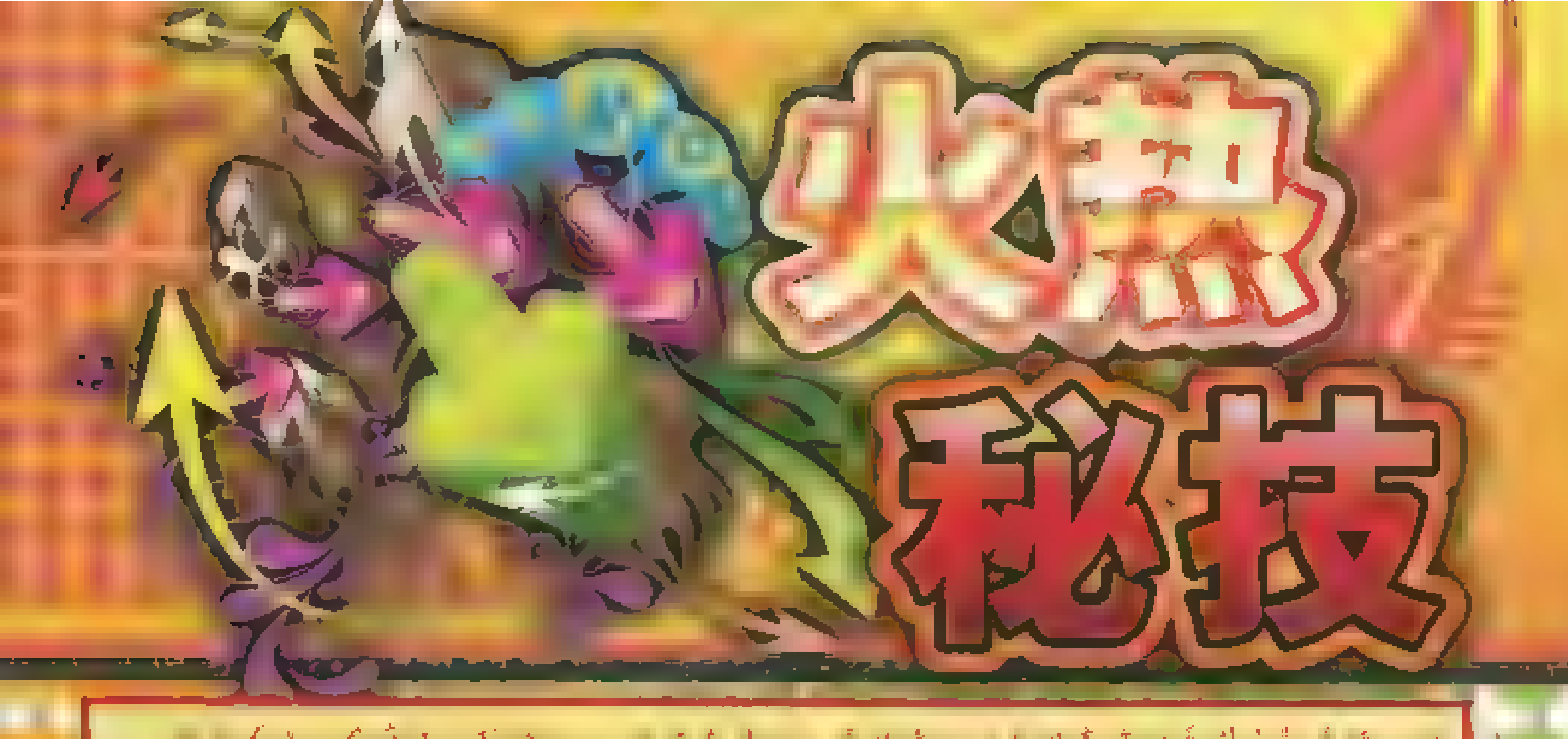
玩上本作的第一感觉，就是画面太棒了，站在高处或飞在空中时，广阔的视野让人有一种旷远的感觉。

虽然游戏多数要素来自于《3**5》，但正如之前宣传的那样，这是一款有别于以往任何一作《无双》的作品，潮水般袭来的杂兵没了，每个场景中同时出现的也就10个左右。杂兵虽少，但攻击范围和攻击力都不容小觑，而且同一范围内的兵种搭配得非常合理，大量杂兵在天上远程攻击，地面一群杂兵扑着玩家的死角去打，还有一些机关陷阱兵器……杂兵战虽然减了人数，但没有冷场。

与杂兵战相比，BOSS战让人喜忧参半。高速飞行躲闪的BOSS们，让本人有"扎古打高达"的感觉，虽然我已经……这样快，但对于只见得着身影看眼花缭乱的玩家，……BOSS那样准确快速地飞来飞去。而且，BOSS们又大多是没有受创硬直的刚体状态，攻击力又超高，顶着你的攻击反过来给你一通打，一套攻击接下来，往往要喝上两瓶甚至更多的药，使得本作的BOSS战大都需要谨慎应对。

至于官方重点宣传的打巨型怪物和大型兵器，个人感觉还不错。不过和《高达无双2》的MA战、巨大MS战比，本作挑战大怪物略显单调，和画面机能无关，事实上，本作的巨兽做得很棒，之所以单调是因为来自于《3**5》的连携系统太单调。个人一直觉得取消蓄力攻击是《3**5》最大的败笔，而这个败笔偏偏被本作继承下来，单纯地打杂兵BOSS可能感觉不会很明显，可对付皮厚的巨兽会有深刻的"鸡肋"之感。

武幻和战斗还不错，但是也出现了"官方金手指"一样的无敌搭配。结合《战国无双2》的虎乱3、《……》……莫非Koei已……



[illegible]

栏目主持：富先知

幻幻球 双重射击

美版

[illegible]

在游戏中达成一定条件就能开启新的模式。



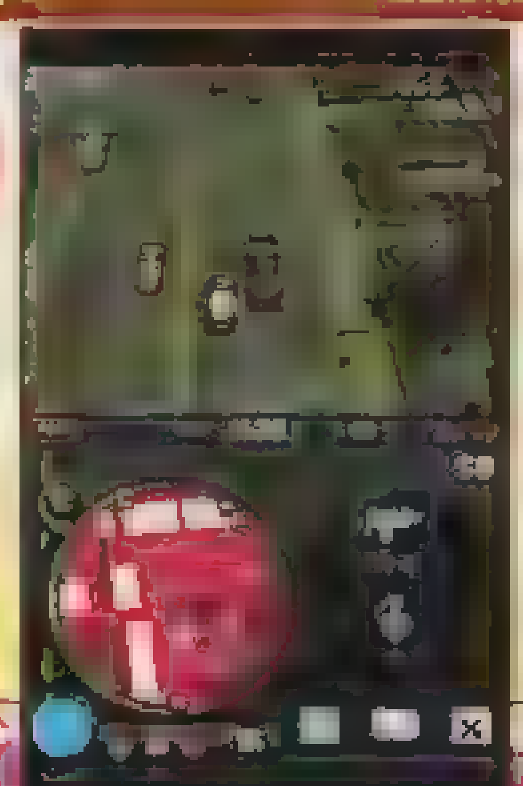
[illegible]	[illegible]
挑战模式	[illegible]
夜之冒险模式	完成冒险模式
夜之挑战模式	[illegible]
Q1关	收集100个宝石
Q2关	收集300个宝石
Q3关	收集500个宝石
Q4关	[illegible]
Q5关	[illegible]
Q6关	收集1000个宝石
Q7关	累积射击1000000次
Q8关	累积击中球1000次
Q9关	在任意一关中获得500000以上的分数
Q10关	为其他NDS传送游戏的试玩

横行霸道 唐人街战争

美版

秘技

在游戏直接输入右面的按键即可开启各种效果。



[illegible]	[illegible]
↑ ↓ ← → B Y R L	开启飓风
↑ ↓ ← → A X R L	开启暴雨
↑ ↓ ← → A B L R	开启晴天
↑ ↓ ← → Y A L R	开启雨天
↑ ↓ ← → X Y L R	开启阴天
R ↑ B ↓ ← R B →	获得武器组1
R ↑ A ↓ ← R A →	获得武器组2
R ↑ Y ↓ ← R Y →	获得武器组3
R ↑ X ↓ ← R X →	获得武器组4
L L R A A B R R	回[illegible]
L L R [illegible]	回[illegible]
L L R Y Y X X R	通缉指数上升
R X X Y Y R L	通缉指数下降



超级机器人大战K

日版

GameID: (SD[illegible]

[illegible]
021BE214 05F5E0FF

[illegible]
C0000000 0000002E
221BE235 00000063
DC000000 00000001
D2000000 00000000

[illegible]
121BE21A 00000FFF

[illegible]
C0000000 00000016
221BE264 00000063
DC000000 00000001
D2000000 00000000

[illegible]
521EED74 E0800007
121EED74 00000187
D2000000 00000000

[illegible]
521EEED4 E0830002
121EEED4 00000182
D2000000 00000000

[illegible]
021C20D8 0F0F0F0F
121C20DC 00000F0F



横行霸道 唐人街战争

美版

GameID: (GXE[illegible]

[illegible]
02341914 05F5E0FF
02341918 05F5E0FF

[illegible]
22340C81 0000007F

[illegible]
C0000000 00000050
1235EF10 0000FFFF

[illegible]
12340D3C 00000000

[illegible]
C0000000 0000003D
2221DCF8 00000003
DC000000 0000003C
D2000000 00000000

阿妮的工作室 瑟拉岛的炼金术士

日版

GameID: CA2[illegible]

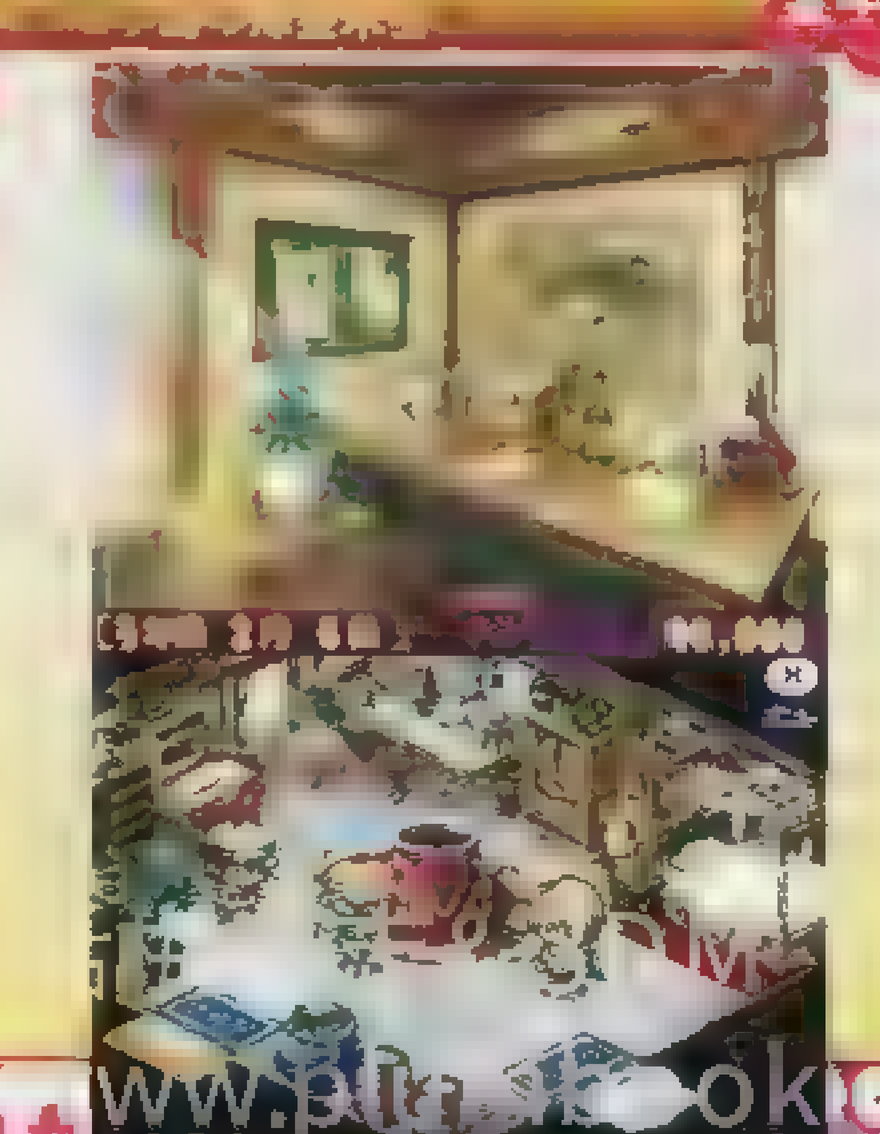
[illegible]
02118204 3B9AC9FF

[illegible]
94000130 FFFB0000
1222122A 00000001
0222122C 00010001
02221230 00010001
12221236 00000001
[redacted]

[illegible]
94000130 FFFB0000
C0000000 000001FD
12221238 00000001
DC000000 00000002
D2000000 00000000
[redacted]

[illegible]
22118FA0 00000032

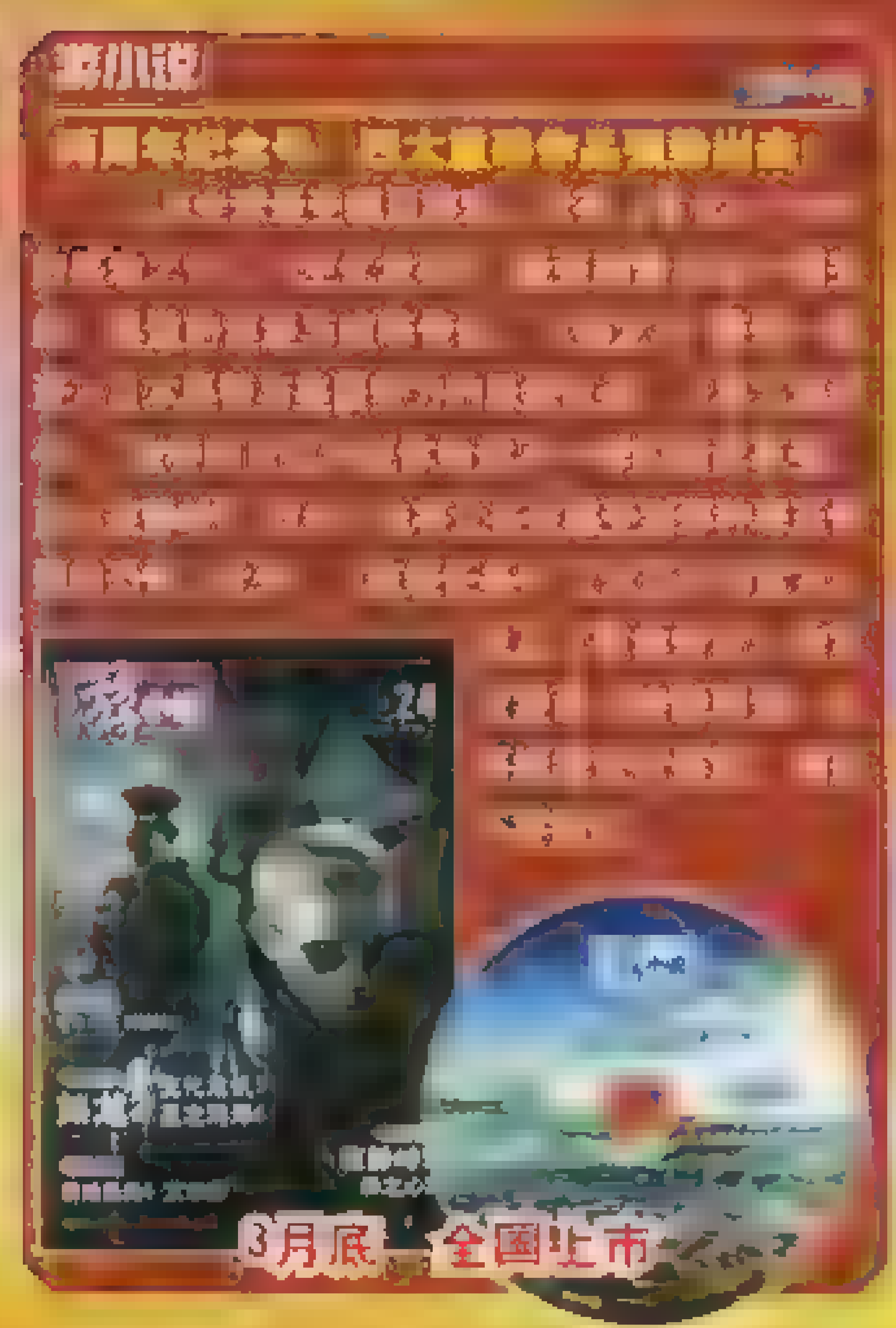
[illegible]
12060688 00001001





想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可……

游小说



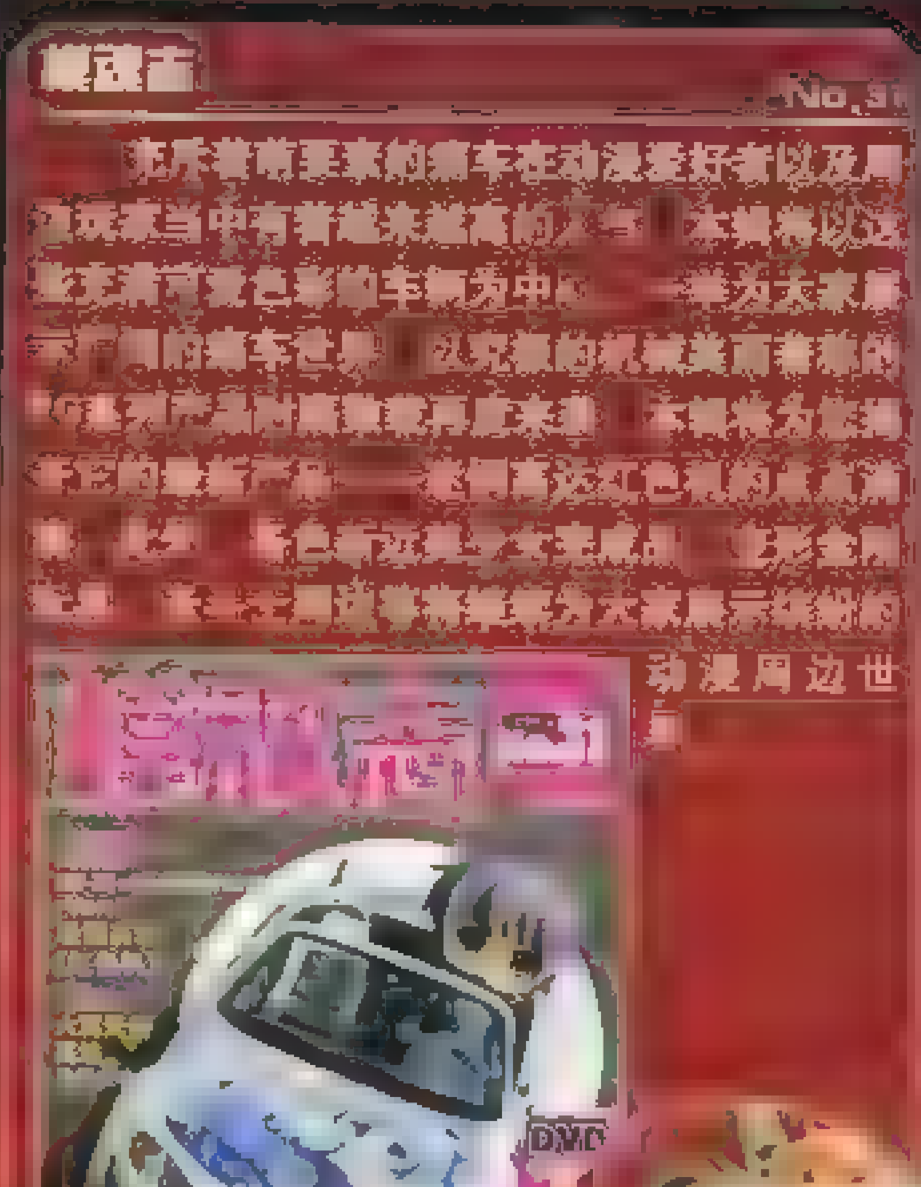
游漫











《怪物猎人》五周年诞生纪念

304页系列历代作品CG美图

已上市，各地报刊亭销售中

掌机游戏综合发售表

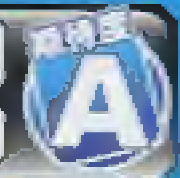
NEW GAME RELEASE SCHEDULE

发售表阅读说明

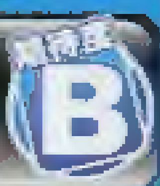
■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

由于《DQ IX》的延期，PSP的《机动战士高达 战场之绊 携带版》成为了3月最为耀眼的掌机作品。其原作的街机版自推出以来，一直以明显的优势保持着日本街机游戏投币率的[illegible]。尽管PSP版并不能完全再现街机框体的临场感，但精髓却保留了下来。对这款作品感兴趣却又不是很了解的玩家可以参看本辑“前线组主”以及“口袋光材”中的介绍。如果本身就是高达粉丝，那么毫无疑问，这款联机佳作一定会成为接下来这段时间内常驻你PSP中的游戏。

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
26日	幽灵之火DS	ウィル・オ[illegible]ウ[illegible]スプDS	Idea Factory	AVG	5040日元
26日	网球王子 双打王子 辉煌男生	テニスの王子様 ダブルスの王子様 BOYS BE GLORIOUS!	Konami	SPG	5250日元
2日	职业棒球 家庭棒球场DS 2009	プロ野球 ファミスタDS 2009	NBG	SPG	5040日元
16日	家庭教师REBORN DS 炎之修练 Ⅱ 宿命的两人	[illegible]	Takara Tomy	RPG	5040日元
18日	口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
23日	风云！大笼城	风云！大笼城	[illegible] System	SLG	3990日元
23日	A列车行进DS	A列车で行こうDS	Atdink	SLG	5500日元
23日	八墓村	八つ墓村	From Software	AVG	5040日元
23日	最后的子弹	ラストバレット	Furyu	AVG	5040日元
29日	由我制造	メイドイン俺	Nintendo	ETC	4800日元
29日	龙珠改 赛亚人来袭	ドラゴンボール改 サイヤ人来袭	NBG	RPG	5040日元
29日	火影忍者 疾风传 忍列传Ⅲ	NARUTO ナルト 疾风传 忍列传Ⅲ	Takara Tomy	FTG	5040日元
29日	迷宫与水坝	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
30日	大家的动物园	みんなの动物园	Taito	SLG	5040日元
1日	X战警前传 金刚狼	X-Men Origins: Wolverine	Activision	ACT	29.99美元
15日	咕噜大对决	Roogoo Attack!	SouthPeak Games	PUZ	19.99欧元
21日	创造职业棒球队2	プロ野球チームをつくろう！2	SEGA	SLG	5229日元
21日	由我守护你	俺がナナエを守る	Idea Factory	ACT	5040日元
21日	有罪×无罪	有罪×无罪	NBG	AVG	5040日元
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
28日	寒蝉鸣泣之时 绊 第[illegible]卷 [illegible]	[illegible]のなく顷に 绊 第[illegible]卷・[illegible]	Alchemist	AVG	3990日元
28日	回忆之日3	デイズ オブ メモリーズ3	SNK Playmore	AVG	5040日元
28日	凉宫春日的直列	凉宫ハルヒの直列	SEGA	AVG	5040日元
28日	大剑 银眼的魔女	クレイモア 银眼の魔女	DigitalWorksENT	ACT	售价未定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
2日	印地安纳琼斯与王者之杖	Indiana Jones and the Staff of Kings	Activision	ACT	29.99美元
[illegible]	吉他英雄巡回赛 摩登金曲	Guitar Hero On Tour: Modern Hits	[illegible]	[illegible]	[illegible]美元
8日	骷髅13 追踪档案G13	ゴルゴ13 ファイルG13を追え	MMV	AVG	5229日元
30日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA Games	A.AVG	29.99美元
未定	萌菌物语DS	もやしもんDS	Takara Tomy	SLG	5040日元
未定	无限航路	无限航路	[illegible]	[illegible]	[illegible]
未定	歌谣世代	ザ☆歌谣ジェネレーション	AQ Interactive	MUG	5040日元
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
未定	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
未定	沙加2 秘宝传说（暂名）	サガ2 秘宝传说	[illegible]	[illegible]	售价未定
未定	召唤之夜X 泪之王冠	[illegible]	[illegible]	RPG	[illegible]日元
未定	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RPG	售价未定
未定	[illegible]之国	[illegible]国	[illegible]	RPG	售价未定
未定	巴哈姆特之血	ブラッド オブ バハムート	Square Enix	RPG	售价未定
未定	勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大地	[illegible]	Square Enix	[illegible]	售价未定
未定	海腹川背・旬 第二版 完全版	海腹川背・旬 セカンドエディション完全版	Genterprise	ACT	5040日元

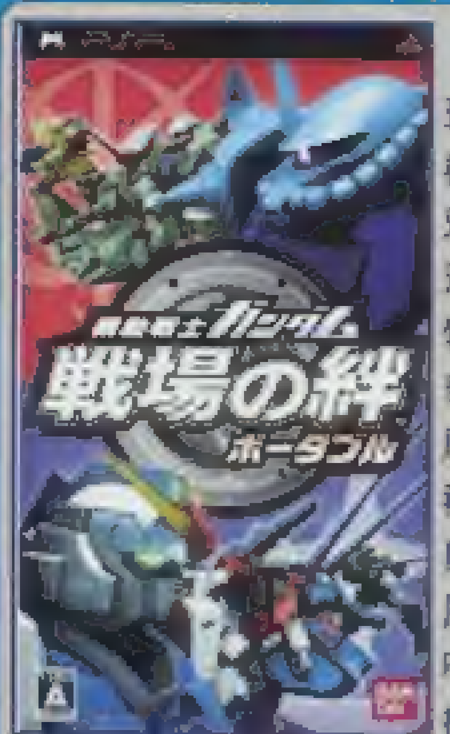


机动战士高达 战场之绊 携带版



期待度 A

3.26 ■NBGI ■ACT ■6090日元



国内的玩家终于有机会玩到这款在日本街机厅具有极高人气的高达题材动作游戏了。和一般的高达动作游戏不同，本作采用了非常独特的驾驶舱视角，玩家要像驾驶机动战士那样，与对手展开4对4的MS战。这次的移植非常厚道，PSP版除了具备街机版的所有内容外，厂商还加入了许多专门为PSP量身订做的新系统和新模式。相信本作的到来，一定会掀起一阵新的PSP联机热潮。

魔界战记2 携带版

期待度 B

3.26 ■日本一Software ■S・RPG ■5040日元



日本一最具盛名的系列《魔界战记》第二作的PSP移植版。游戏在保留了PS2版原作内容的同时，还加入了PSP版独有的新剧本、新角色，在系统的细节方面也进行了进一步的调整。"《魔界战记》系列"一直以系统复杂著称，不过虽然游戏的门槛很高，但摸透之后其乐趣也非同一般。超高的等级以及伤害数值也是系列的特色，当你对游戏投入大量时间之后，必能发现其精彩之处。

PLAYSTATION PORTABLE

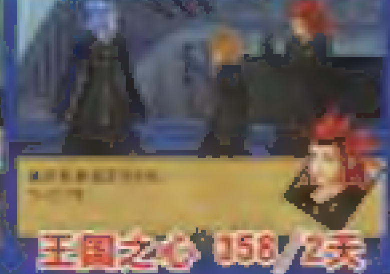
日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2009年3月			
26日	幽灵之火 携带版	ウィル・オ・ウィスプ ポータブル	Idea Factory	AVG	5040日元
26日	Sunday vs Magazine 集结！巅峰大决战	サンデー vs マガジン 集結！頂上大決戦	Konami	FTG	5250日元
26日	旋风管家 噩梦天国	ハヤテのごとく！ナイトメアパラダイス	Konami	AVG	5250日元
26日	魔界战记2 携带版	魔界戦記ディスガイア2 PORTABLE	日本一Software	S・RPG	5229日元
26日	机动战士高达 战场之绊 携带版	机動戦士ガンダム 戦場の絆 ポータブル	NBGI	ACT	6090日元
26日	战国天下统一	戦国天下統一	System Soft Alpha	SLG	6090日元
		2009年4月			
9日	战国BASARA 群雄之战	戦国BASARA バトルヒーローズ	Capcom	ACT	5480日元
16日	Remember11 无限轮回的时光	Remember11 —the age of infinity—	Cyber Front	AVG	5040日元
16日	12RIVEN 跳跃的时空	12RIVEN —the climinal of integral—	Cyber Front	AVG	5040日元
23日	绝体绝命都市3 崩坏之都与她的歌声	絶体絶命都市3 壊れゆく街と彼女の歌	Irem	A・AVG	5040日元
23日	七魂 迷宫制造者编年史	七魂 NANATAMA クロニクルオブダンジョンメーカー	Global A Entertainment	A・RPG	5040日元
29日	传颂之物 携带版	うたわれるもの PORTABLE	Aquaplus	S・RPG	5040日元
29日	Persona	ペルソナ	Atlus	RPG	5229日元
29日	永恒大陆提尔纳诺 悠久之仁	ティル・ナ・ノーグ 悠久の仁	System Soft Alpha	A・RPG	5040日元
30日	竹刀少女 接下来的挑战	バンブー・ブレード それからの挑戦	Gadget Soft	AVG	5040日元
30日	龙虎斗 携带版	とらドラ・ポータブル！	NBGI	AVG	5229日元
		2009年5月			
1日	X战警前传 金刚狼	X-Men Origins Wolverine	Activision	ACT	39.99美元
14日	梦幻骑士	グローランサー	Atlus	RPG	6090日元
14日	BLEACH 灵魂升温6	BLEACH ヒート・ザ・ソウル6	SCEJ	FTG	4980日元
28日	勇者30	勇者30	MMV	RPG	4410日元
28日	欢迎来到绵羊村 携带版	ようこそ ひつじ村 ポータブル	Success	SLG	5040日元
28日	秋之回忆6 三角波动	メモリーズオフ6 ～T-Wave～	5pb.	AVG	5040日元
28日	凯蒂猫的快乐装饰	ハローキティのハッピーアクセサリー	Dorasu	PUZ	3990日元
		2009年6月			
2日	印地安纳琼斯与王者之杖	Indiana Jones and the Staff of Kings	Activision	ACT	39.99美元
4日	西村京太郎旅行悬疑 隐恶的季节 东京~南纪白滨连续杀人事件	西村京太郎トラベルミステリー 悪逆の季節 東京~南紀白浜連続殺人事件	MMV	AVG	5040日元
11日	踏上自信的征途	己の信ずる道を征け	From Software	PUZ	3990日元
16日	泰格吾兹PGA巡回赛10	Tiger Woods PGA TOUR 10	EA Sports	SPG	39.99美元
25日	青空下的约定 手心的乐园	この青空に約束を てのひらのらくえん	TGL	AVG	6090日元
未定	Fate/无限代码 携带版	Fate/アンリミテッドコード ポータブル	Capcom	FTG	售价未定
		2009年7月			
2日	初音未来 女歌手计划	初音ミク −プロジェクト ディーヴァ−	SEGA	MUG	5090日元
		2009年春			
未定	兰岛物语 少女的约定	兰岛物语 レアランドストーリー 少女の約定	Arc System Works	AVG	5040日元
未定	半吊子英雄传 太阳与月亮的故事	なりそこない英雄譚 月と太陽の物語	Irem	RPG	售价未定
未定	枪声与钻石	銃声とダイヤモンド	SCEJ	AVG	售价未定
		2009年			
未定	死神在背后	うしろ	Level-5	RPG	售价未定
未定	纸箱战机	ダンボール戦機	Level-5	RPG	售价未定
未定	王国之心 梦中诞生	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	Square Enix	RPG	售价未定
未定	ToHeart2 携带版	ToHeart2 PORTABLE	Aqua Plus	AVG	售价未定

DVD光盘内容导视

游戏展望台

展现最新力作的独特魅力，各种预告影像让您先睹为快！


机动战士高达 战场之絆 携带版


王国之心 358/2天



魔界战记2 携带版


捉猴啦 比波猴战记

新作特搜队

最新发售游戏影像直击



横行霸道 唐人街战争
七龙战记
阿妮的工作室 瑟拉岛的炼金术士
网球王子 双打王子 高雅女生
实习医生格蕾
游戏中心CX 有野的挑战状2
立体绘图方块
摇档DS
抵抗 报复之刻
秋之回忆 女生版

随盘附送

最新热门游戏火热附送



1款PSP ISO
抵抗 报复之刻
6款NDS ROM
超级机器人大战K
七龙战记
阿妮的工作室 瑟拉岛的炼金术师
横行霸道 唐人街战争
游戏中心CX 有野的挑战状2
立体绘图方块

还有全部书中所介绍的实用软件、美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《乐可乐可2》原声集等着你。

电影前线 最新大片前瞻


飞屋总动员
哈利波特与混血王子
终结者 救世主

口袋特企



《恶魔城 月之轮回》游戏音乐吉他演奏版

《口袋光环DVD》Vol.107有奖问答题目

在《横行霸道 唐人街战争》的游戏演示中，主角撬锁后偷走的是什么颜色的车？

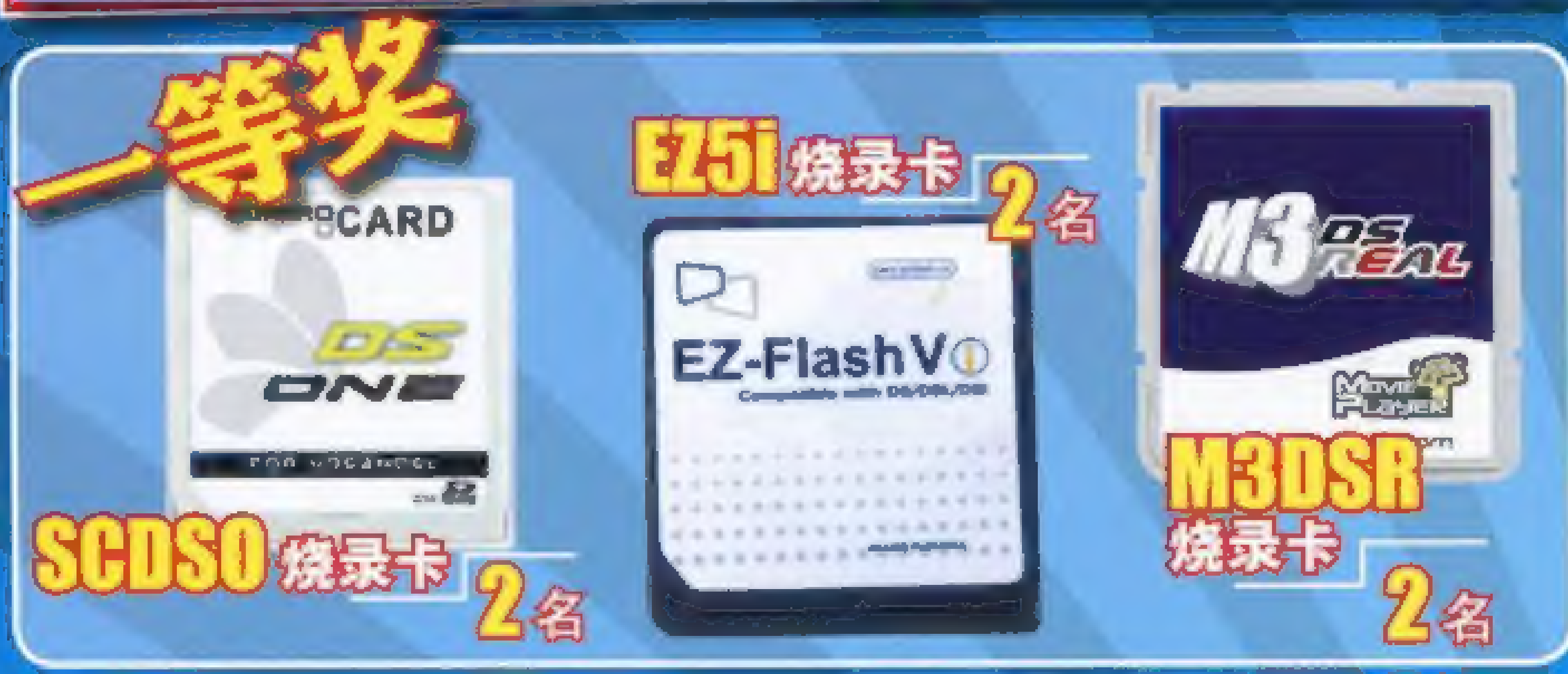
A. 红色 B. 白色 C. 黑色

本辑活动奖 U2DS 烧录卡 3名



掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2009年4月14日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第109辑上公布，敬请关注。







本次活动赞助厂商及网站

GBalpha
GBalpha（中国）有限公司

WiiOh.com
威奥数码娱乐
威奥数码娱乐综合网站

ezflash
EZflash小组





龙漫电玩

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有



本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-89476-134-7

掌机王光盘定价：9.8元（1DVD+1手册）